http://www.oldgamesitalia.net/

THE GAMES machine

PC & C[illegible] - ATARI ST
COMPU[illegible] 16 BIT

NUMERO SPECIALE!
172 PAGINE
CON INSERTO
DEDICATO
AL SOFTWARE
ITALIANO

SPECIALE PSYGNOSIS:

TOMATO GAME • CYTRON
CREEPERS • LEMMINGS II

Anno V Numero 48 - Dicembre 1992 - Lire 5.000 - Spedizione in abb. Postale Gruppo III/70

SPECIALE TEAM 17!

(BODYBLOWS & SUPERFROG)
DUE INTERVISTE ESCLUSIVE CON IN PROGRAMMATORI DELL'ANNO!

SPECIALE LUCASARTS:

ANTEPRIMA DI X-WING E LE PRIME IMMAGINI DELLA NUOVA AVVENTURA GRAFICA!

RECENSIONI E ANTEPRIME SOTTO L'ALBERO:

WING COMMANDER - JAMES POND 3
ODYSSEY (EPIC 2) - INCA - LETHAL WEAPON
CHUCK ROCK II - BATMAN II

XENIA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EBBINGHAUS - ROMA

ASSASSIN

ZEAL

Il malvagio Midan, tiranno dell'ordine supremo, si nasconde nel suo tetro regno sotterraneo. Le forze di sicurezza alleate vogliono che il suo dominio abbia fine e per raggiungere questo scopo hanno bisogno di un solo uomo: un "ASSASSIN"! Dagli autori di "FULL CONTACT", "ALIEN BREED" e "PROJECT X", un nuovo superbo arcade per Amiga!

SOFTEL

"ASSASSIN si colloca ai vertici della produzione platform per Amiga di tutti i tempi."

The Games Machine: TOP SCORE, 96%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Joyplus

UNA NUOVA SERIE COMPLETA DI ACCESSORI PER RENDERE IL TUO GAME BOY ANCORA PIÙ BELLO

SV-901
BATTERIA CHE FORNISCE
ENERGIA PER 14 ORE
DI GIOCO CONTINUATO
PER GAME BOY E
2 ORE PER GAME GEAR

SV-907
SUONO STEREOFONICO
AMPLIFICATO
ALTOPARLANTI
LENTE DI INGRANDIMENTO
PIEGHEVOLE
ILLUMINAZIONE
GRANDE JOYSTICK
CON PULSANTI DI FUOCO
PRESA DI ALIMENTAZIONE
E TRACOLLA

SV-902
BATTERIA CHE FORNISCE
ENERGIA PER 28 ORE
DI GIOCO CONTINUATO
PER GAME BOY E
4 ORE PER GAME GEAR

SV-900
CARICABATTERIE,
COMPLETO DI SV-901,
PER GAME BOY
E GAME GEAR.
IN 1 ORA RICARICA
LA BATTERIA SV-901
E IN 2 ORE LA SV-902

SV-905
BORSA IN PVC
SALVA GAME BOY

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:

H.T.D. HIGH TECHNOLOGY DISTRIBUTION s.r.l.

34121 TRIESTE - ITALY - VIA ECONOMO 5/A
FAX (040) 301.229

Nintendo, Game Boy, Joyplus, Sega, Game Gear, sono marchi registrati delle rispettive case produttrici

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NON MANCARE!

DOPO IL GRANDISSIMO SUCCESSO TELEVISIVO RISCOSSO IN INGHILTERRA ANCHE IN ITALIA

GAMES MASTER

LA TRASMISSIONE DI VIDEOGIOCHI: SFIDE AL COMPUTER, RECENSIONI, TRUCCHI & CONSIGLI, NOVITÀ...

APPUNTAMENTO PER 10 SETTIMANE SU

TMC TELE MONTECARLO

DA SABATO 28 NOVEMBRE ALLE 19:00 E IN REPLICA LA DOMENICA ALLE 09:30.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Editoriale

TGM CON SORPRESA

Ragazzi, che volete che vi dica? La vita a quanto pare riserva sempre grandi sorprese, compresa quella di far apparire The Games Machine puntualmente in edicola ogni mese. E' una sorpresa per tutti sfogliare la rivista stampata: una sorpresa per voi che scoprite in anteprima le notizie più interessanti che riguardano il mondo dei videogame, una sorpresa per Max che si crogiola pagina dopo pagina complimentandosi amichevolmente, una sorpresa per Sabrina (il grafico) che finalmente riesce a scoprire se quei fondini strampalati che ha scelto riescono a rendere leggibile il testo, una sorpresa per i Redattori che ogni volta che leggono la loro firma in calce a un articolo strabuzzano gli occhi colmi di gioia (riducendosi poi a una smorfia di terrore non appena scoprono il fatidico ERRORE! che si augurano nessuno legga) e, infine, una sorpresa per gli Editori che, fidandosi (quasi) ciecamente di tutto lo staff scoprono agitatissimi il risultato dei loro sforzi economici.

Insomma, The Games Machine sa davvero riservare ogni volta grandi sorprese per tutti, compresi i possessori di Commodore 64 o, perché no, degli Amighisti o PCiisti che subiscono ancora il fascino del "vecchio" Commodore: dal prossimo numero infatti, senza ritoccare il prezzo di copertina, The Games Machine avrà 16 pagine in più da staccare e conservare dedicate al mondo dei computer a 8 bit...

Una bella sorpresa, quindi, che non toglie niente a nessuno e che, anzi, vi renderà ancora più informati sul fantastico mondo dei videogame.

Ed è con un brindisi straordinario dedicato a tutte queste sorprese e a voi che io insieme a tutta la Redazione vi auguro un felicissimo Natale e un Buon Anno Nuovo.

Auguri, Stefano Gallarini

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri Direttore **Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Massimo "Max" Reynaud **Assistente alla Redazione:** Marco Auletta **Redattori:** Alessandro Montoli, Alessandro Rossetto, Andrea Orchesi, Eloisa Scichilone, Emanuele Scichilone, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimiliano Pescatori, Marco Auletta, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Petrullo, William Baldaccini. **Segretaria di redazione:** Roberta Zampieri **Impaginazione elettronica e grafica:** Studio TRP - Cinisello Balsamo (MI). **Redazione:** Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78 - Videotel Mailbox: 221707460. **Fotolito:** LitoMilano, Brugherio (MI). **Stampatore:** Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI). **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69001255 - 69001277. **Distribuzione:** ME. PE. S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano Pubblicazione Mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 70%.

Abbonamento a 11 Numeri Lit. 50000. Arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale N. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Se hai un PC corri in edicola, troverai la rivista che fa per te a sole L. 9.900 con dischetto da 3 1/2

Tutto su:
Games
News
Software
Hardware
Utilities

XENIA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La guida completa alla valutazione dello staff di TGM

Amiga

Bla bla.

TECNICA
GIOCABILITÀ
INNOVAZIONE

GLOBALE 90%

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione (per altro abbastanza intuitiva) del metodo da noi utilizzato nel giudizio dei giochi recensiti.

All'interno del box più grande troverete un esauriente commento del recensore sui dati tecnici del gioco, mentre nel box più piccolo sono evidenziati con delle faccine i giudizi relativi a tre fattori fondamentali: TECNICA, GIOCABILITA' e INNOVAZIONE. Il primo di questi fattori vi dice quanto il computer in questione sia stata sfruttato e come. Il secondo vi indica invece se il gioco in questione è immediato e semplice da giocare, o se le istruzioni sono sufficientemente chiare. L'ultimo fattore, è molto importante, vi dice quanto questo gioco sia innovativo rispetto ai suoi predecessori. Un punteggio globale, infine (che varia fra il 10 e il 100 %), vi dà un giudizio finale su tutti i fattori del gioco. E, per finire, ecco a voi il significato delle quattro faccine che potreste trovare.
Buon divertimento.

Indica un giudizio non soddisfacente

Indica un giudizio positivo ma normale

Indica un giudizio decisamente positivo

Indica un giudizio particolarmente entusiasta

Indice

VOCI DI CORRIDOIO	8
PREVIEW	10
REVIEW	72
TIPS	75
TALENT SCOUT	146
TGM MAIL	148

AMIGA

AMOS PROFESSIONAL	68
BAT II	102
CAMPAIGN	98
CREATURES	97
CYTRON	95
GOBLIINS 2	125
LETHAL WEAPON	72
MOTORHEAD	109
NATHAN NEVER	6 (TCM)
NICKY BOOM	133
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	140
NIPPON SAFES INC	12 (TCM)
PANGO	8 (TCM)
POPULOUS II DATA DISK	143
ROAD RASH	139
SHADOWORLDS	119
TEX WILLER	4 (TCM)
TOMATO GAME	84
WING COMMANDER	88

PC

AMAZON	116
CAMPAIGN	98
DARK HALF	135
DAUGHTER OF SERPENTS	122
GOBLIINS 2	125
INCA	92
MIGHT & MAGIC IV	106
SUMMER CHALLENGE	128
WAXWORKS	112

ST

GOBLIINS II	125
LETHAL WEAPON	72
ROAS RASH	139
SHADOWORLDS	119

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Voci di c

SIERRA MADE IN EUROPE!

Insoddisfatta delle ultime, effettivamente mediocri da un punto di vista programmativo, conversioni per Amiga dei suoi successi per PC, la Sierra ha felicemente deciso di affidare i nuovi lavoro a gruppi di lavoro con sede europea e con maggiori conoscenze tecniche. Non sappiamo ancora dirvi quale sarà il primo titolo a godere di questo trattamento, ma ve lo segnaleremo in seguito...

GUNSHIP 2000 ATTERRA SU AMIGA

Prevista a brevissima scadenza la conversione dell'atteso simulatore d'elicottero della MicroProse, la recensione su queste pagine o, più probabilmente, su quelle di TGM Action.

IL TERZO RITORNO DELL'ALIEN

Avremmo dovuto realizzare una succosa anticipazione, magari la recensione stessa, purtroppo tutta una serie di imprevisti non ci hanno permesso nulla di tutto questo. Il gioco dovrebbe comunque essere molto simile alla versione Megadrive, sarà nei negozi entro Natale e... beccatevi questa prima immagine.

IN RITARDO...

Ulteriormente rimandate le date d'uscita di: Chaos Engine (che comunque dovrebbe essere fuori per Natale), Frontier - Elite II (prossimo Febbraio), Hero Quest II (primi mesi dell'anno prossimo), Syndacate (il nuovo gioco Bullfrog, ripreso in foto, è infatti destinato a non vedere la luce prima del 1993 inoltrato),oltre, naturalmente, al solito Kick Off 3 (del quale la Anco non vuole assolutamente far sapere nulla).

4000 VOLTE BATTLECHESS

Il popolarissimo simulatore scacchistico dell'Interplay è finalmente pronto per una sua nuova apparizione in veste futuristica.

THALAMUS DA STRADA

Mentre Creatures dovrebbe già essere disponibile proprio in questi giorni, ci giunge notizia di un nuovo gioco chiamato Street Warrior. Se volete sapere di che genere sia, date un'occhiata a questa prima foto.

LA SILMARILS SALTA IN VETTURA

Si chiama Transarctica ed è un particolarissimo gioco ambientato all'interno di un treno in un futuro post-nucleare. Per il momento non si sa niente di più.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

orridoio

FASCINO DIGITALE

"Non vogliamo svelarvi tutti i segreti, togliere per voi tutti i veli, si sa che è più SEXI lasciare spazio all'immaginazione, tuttavia vi anticipiamo che il gioco SEXI non mancherà di "fascino".
I cinque livelli di cui è composto risultano essere non solo divertentissimi per le soluzioni grafiche escogitate dalla Double Byte, già autrice di giochi di notevole successo come: The Sword, Space Shuttle, Text Graphic Adventure, ma anche simpaticamente impegnativi come ogni buon gioco che si rispetti.Il prodotto è nazionale, ci teniamp a sottolinearlo, però all'altezza delle migliori case produttrici estere.Il coinvolgimento è totale, il gioco non cade mai nel volgare, nonostante l'argomento, o, peggio, nella noia, risultando d'effetto assicurato anche per gli spettatori che si scopriranno a partecipare, ridendo, al gioco in forma attiva seppur non stando alla tastiera molto di più che nei giochi tradizionali.
Non è un gioco verista, è un gioco in cui ancora una volta la fantasia è l'accuratezza dei programmatori e dei grafici della Double Byte si esaltano.
Confessiamo di aver inserito il dischetto con un misto di curiosità e scetticismo, mix cancellato dalla prima risata". Provare per credere!
Mi è stato chiesto di pubblicare questo comunicato, e l'ho fatto...

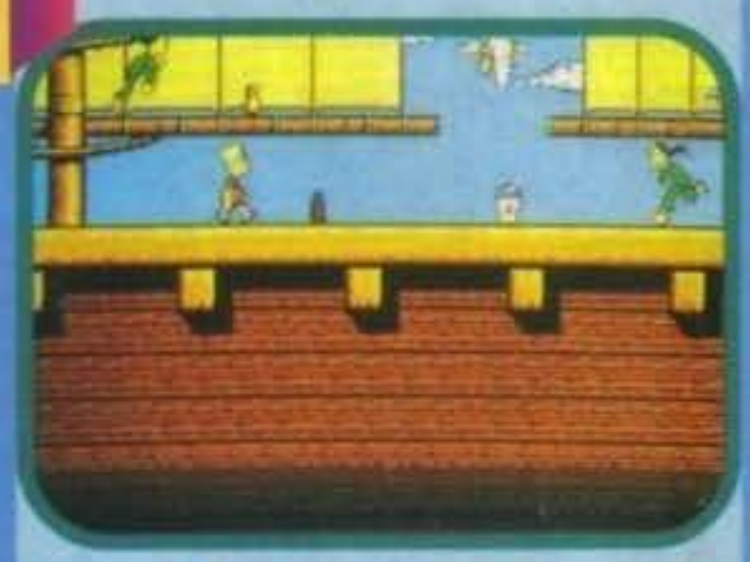
COMPACT DUNE

Dopo il buon successo del gioco originale e la buona riuscita del seguito che trovate trattato all'interno del numero, ecco che sempre la Cryo si appresta a pubblicare la versione per CD-Rom del suo ormai grande classico. Le prime immagini che abbiamo visionato fanno sicuramente ben sperare...

LA LORICIEL IMPUGNA LA RACCHETTA

Dopo le prime informazione del numero scorso ecco una foto del nuovo simulatore di tennistavolo della case francese, l'uscita non dovrebbe essere troppo lontana.

IL RITORNO DI BART!



Quasi completato il nuovo episodio con protagonista il simpatico Bart Simpson, dopo Bart vs The Space Mutants ecco arrivare Bart vs The World...

PSYGNOSIS DIGITALE

Si chiamano Microcosm e Dracula. Sono i primi due titoli su CD-Rom che la mitica casa di Liverpool conta di pubblicare l'anno prossimo. Ovviamente l'impatto visivo è assolutamente spettacolare, se volete saperne qualche cosa di più su questa nuova tecnologia,

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOTTO IL SEGNO DEI LE

Dopo la preview in anteprima di qualche mese fa (giusto per soddisfare il mio animo edonista posso confessarvi che siamo stati la prima rivista europea ad avere quelle immagini...), parliamo nuovamente di quei simpatici animaletti che avete trovato perfino in copertina di questo numero natalizio di TGM... I Lemmings!

Ma vi dirò di più, data l'importanza del titolo mi sono prontamente messo in contatto con i mitici programmatori della DMA Design per sapere qualche cosina di più riguardo ad uno dei più attesi titoli di tutti i tempi.Sotto quindi con le domande...

MAX - Partiamo parlando del gioco in sé, ho avuto modo di giocare al demo che ci avete inviato e mi ha fatto impazzire, come potreste riassumere le sue principali caratteristiche e le innovazioni rispetto al suo predecessore?

DMA - Dunque, il filo conduttore del gioco è sempre lo stesso: portare sani e salvi all'uscita di ogni livello un numero prestabilito di piccoli Lemmings. Questa volta però avrete a che fare con 12 tribù differenti, ognuna delle quali comprende diversi tipi di Lemmings dalle differenti caratteristiche. La prima cosa sarà quindi imparare a conoscere le qualità di ciascuna creatura per poterne sfruttare al meglio gli attributi.

Un altro aspetto interessante è la presenza lungo i livelli (che saranno anche questa volta un centinaio) di alcuni oggetti e macchinari con i quali è possibile interagire, tutto questo garantisce una nuova dimensione al gioco stesso (giusto per farvi un esempio: nel demo c'è un livello del circo nel quale un cannone proietta in giro ogni Lemmings che vi si infila, fortissimo!).

MAX - Sono circolate, in questi ultimi mesi, così tante voci relative a questo seguito (compresa quella che i nuovi sprite avrebbero avuto dimensioni molto più ample). Siete state tutti quanti concordo sulla scelta poi presa, oppure qualche d'uno avrebbe preferito un gioco differente?

DMA - Ci sono effettivamente state alcune dispute durante la progettazione del gioco, la presentazione, le varie qualità di ogni Lemming. Alla fine abbiamo come sempre deciso democraticamente.

MAX - Lemmings è ormai, giustamente, divenuto un classico o perfino di più... Proprio come successo con Pac Man tanti anni fa avete dato vita ad un nuovo genere di gioco (ed è significativo che quasi tutte le altre software house abbiano poi cercato di proporre titoli simili, più o meno "clonati" dal vostro gioiello). Mentre stavate lavorando su Lemming, avevate ipotizzato un simile impatto sul mercato? Sarà lo stesso anche con Lemmings 2?

DMA - C'erano alcuni qui in ufficio che, fin dalla prima partita, erano sicuri che Lemmings sarebbe stato un grande successo. Nessuno poteva comunque prevedere quella che sarebbe stata la sua effettiva durata, e da questo punto di vista s'è rivelata una piacevole scoperta per tutti.

Lemmings 2 riprendo quel medesimo concetto, così speriamo di bissare un simile successo. Anche se, dal momento che la gente lo sta aspettando da tempo, non ci sarà più l'elemento sorpresa come accaduto la prima volta.

MAX - L'ultima volta ci avete inviato una mappa gigantesca (della quale ne avevamo fotografato e pubblicato un pezzettino), quale sarà la sua esatta connessione con il gioco?

DMA - Quella è l'immagine della mappa dove

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MMINGS

vivono le dodici tribù di Lemmings. Ognuna di queste può essere selezionata accedendo così a quei livelli specifici.

MAX - Ci sono stati per caso dei particolari che avevate inizialmente previsto e quindi lasciato da parte?

DMA - Ci sono ancora un sacco d'idee da definire in Lemmings 2, alcune delle quali è

Una delle sue peculiarità è quella di poter sparare in 81 differenti dimensioni, ed è la prima volta che è possibile una cosa del genere. Per quanto riguarda invece le sezioni a piedi (se volete averne un'idea potete consultare le foto della preview di Ottobre, ndMax), abbiamo messo a punto una nuova tecnica per riprodurre in maniera quanto più realistica possibile le animazioni del personaggio (Rotoscope).

MAX - Ok, questo è quanto, quando potremo giocare a Lemmings 2?

DMA - Se tutto va bene per Febbraio. Dammi ogni tanto uno squillo, appena ho una versione recensibile te la mando...

MAX - Grazie, a risentirci...

ancora troppo presto per dire se saranno utilizzate nel gioco finale, ma se qualche cosa dovesse rimanere fuori sarà poi utilizzato in una delle prossime realizzazioni.

MAX - Ti riferisci ad un possibile Lemmings 3?

DMA - In effetti, mentre lavoravamo su Lemmings 2 ci sono venute un sacco di idee per Lemmings 3. Al momento non possiamo ancora dire nulla, chiaramente, dovrete solo attendere per vedere cosa veramente accadrà ai nostri simpatici amichetti nel nuovo episodio della saga!

MAX - Prima di chiudere, cosa mi potete dire di Walker?

DMA - Walker è sostanzialmente uno shoot'em'up che include un nuovo sistema di controllo, combinando allo stesso tempo l'utilizzo del mouse e della tastiera. Lo sprite del Walker è veramente grande, con animazioni di grandissima qualità.

ASPETTATE UN ATTIMO...

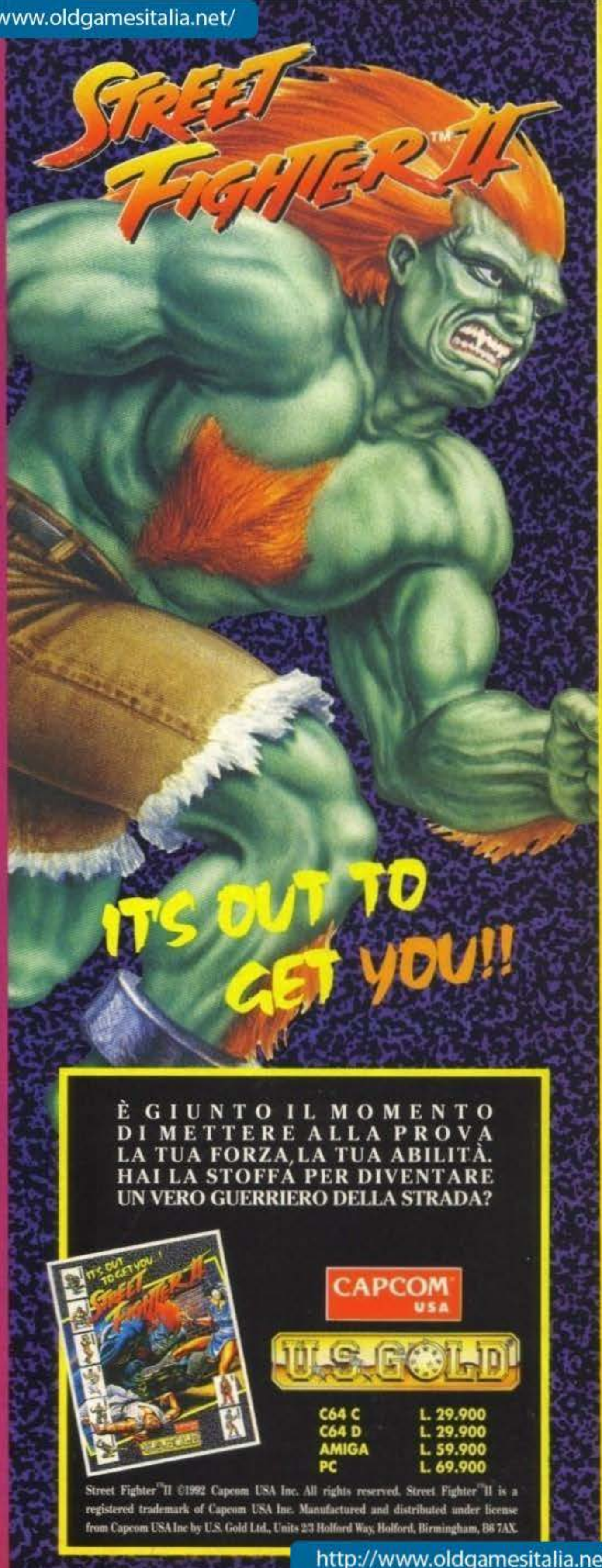
Mi sono dimenticato di dirvi i nomi dei programmatori, colmo immediatamente la lacuna: Ian Dunlop alla programmazione, David Hally, Stacey Jamieson, Mark Ireland alla grafica.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIRETTAMENTE DALLE SALE GIOCHI!



È GIUNTO IL MOMENTO DI METTERE ALLA PROVA LA TUA FORZA, LA TUA ABILITÀ. HAI LA STOFFA PER DIVENTARE UN VERO GUERRIERO DELLA STRADA?

CAPCOM USA

U.S. GOLD

C64 C	L. 29.900
C64 D	L. 29.900
AMIGA	L. 59.900
PC	L. 69.900

Street Fighter™II ©1992 Capcom USA Inc. All rights reserved. Street Fighter™II is a registered trademark of Capcom USA Inc. Manufactured and distributed under license from Capcom USA Inc by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX.

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFT center

ABRUZZO:
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81

CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
BATTIPAGLIA (SA) - KING COMPUTER Via Olevano 561
CAPRI (NA) - CAPRI GRAPHIC Via P.R. Giuliani 1
NAPOLI - ODORINO Via Largo Lala 25/26
NAPOLI - TOP VIDEO Via S. Anna Dei Lombardi 12
PORTICI (NA) - INFORMATICA ESSE Via Libertà 258/B
POZZUOLI (NA) - BASIC COMPUTER Corso Garibaldi 34
SALERNO - NEW COMPUTER MARKET Corso Garibaldi 65
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81

CALABRIA:
COSENZA - COMPUTER POINT Corso D'Italia 11

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - COMPUTER ONE Via Vela 12/2
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI Corso Cabassi 28
FAENZA (RA) - ARGNANI Piazza Libertà 5/A
FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Maier 85
FERRARA - SOFT GALLERY Via Mortara 30/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM Piazza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE - C. C. I. Portali-P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. INFORMATICA Borgo parente 14 A/B
PARMA - ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via M. Della Resistenza 15/G
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
PIACENZA - HIGH PRESTIGE 2 Via Capra 11
PIACENZA - MR. BYTE Via F. Frasi 39
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTERLINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
RIMINI (FO) - EASY COMPUTER & SOFTWARE Via Pascoli 37/A
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza M.Partigiani 31-Via Adda 49
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

FRIULI:
PORDENONE - COMPUTER POINT Via Bertossi 17
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
TRIESTE - VIDEOLANDGAMES Via Rismondo 4
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24
ZOPPOLA (PN) - SME Via Udine 28

LAZIO:
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - CAMPA ADOLFO Via Premestino 426
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal Dei Pazzi 113
ROMA - COMPUTERLANDIA Via Prenestina 370/I
ROMA - IL VIDEO GIOCO Viale Delle Provincie 19
ROMA - INTEL DATA Via Casilina 434
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI P.le Jonio 17
ROMA - PERGIOCO Via Degli Scipioni 109/111
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza Dei Caduti 12

LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - SCABINI GIOCATTOLI Via C. Reta 7/9 R
GENOVA - ABM COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via Delle Casaccie 14/16/18
GENOVA VOLTRI - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
LOANO (SV) - CELESIA ENZA Via Garibaldi 144
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
RIVAROLO (GE) - FOTO MAURO Via T.M. Canepari 183/R
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SAVONA - ATHENA INFORMATICA Via Carissimo e Cromi 16/R

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gravinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via San Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CAST. D. STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W.Gnutti 38
CINISELLO BALSAMO (MI) - MULTISYSTEM V. De Gasperi 11/13
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. Da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR2
CREMONA - PRISMA Via Buoso da Dovara 8
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Prov.le 38
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME Corso Garibaldi 199
LODI (MI) - M.B.M. INFORMATICA SYSTEMS Corso Roma 112
MILANO - ALCOR Corso di Porta Romana 55
MILANO - ALCOR Viale Bligny 22
MILANO - ALCOR Viale Gran Sasso 50
MILANO - ALCOR Via Paolo Sarpi 7
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Mauro Macchi 26
MONZA (MI) - BIT '84 Viale Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
SONDRIO - CARTOLIBRERIA MILANO Viale Milano 24
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA P.le Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY P.zza del Tribunale
VIGEVANO (PV) - GIOCOMANIA Corso Milano 13
VIMODRONE (MI) - PROXIMA S. Padana 292 (Int. Città Mercato)

MARCHE
OSIMO (AN) - SPAZIO 4 Via Della Vecchia Fornace

PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT Corso Langhe 26/C
ASTI - ASTI GAMES Corso Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA Corso V. Emanuele 154
COLLEGNO (TO) - HI-FI CLUB Corso Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI Corso Francia 333/4
TORINO - COMPUTEL Corso G. Cesare 56/bis
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - IL COMPUTER SERVICE Via Stradella 235/A
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Monginevro 1
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so U. Sovietica 381-Via C. Alberto 31
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza D.Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:
BARI - COMPUTER POINT Via G. Petrani 35 C/D
BARI - WILLIAM'S COMPUTER CENTER Viale Unità D'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - DI MATTEO ELETTRONICA Via C.Pisacane 11
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
SAN SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - MAR. COS. COMPUTER Via Puglia 36
TARANTO - ELETTRO JOLLY CENTRO Via De Cesare 13
TARANTO - T.E.A. Via Cugini 34

SARDEGNA:
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cav5 C/Dalcanti 7
CAGLIARI - COMPUTERS POINT Via Cavaro 21/B-C
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
OLBIA (SS) - FOLLIE GAMES Via Cavour 7
SASSARI - VIDEO GAMES Via Del Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 P.zza Azuni 12

SICILIA:
CALTANISETTA - FIRA EXPRESS SECURITY V.le D. Regione 63
CASA S. ERICE (TP) - DIGITAL TOP Via G. Marconi 463
CATANIA - AZETA Via A. Canfora, 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - MAC SYSTEM Via R. Imbriani 179 A/B
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
MASCALUCIA (CT) - INFORMATICA ETNEA Via Scalilla 2
PALERMO - HOME COMPUTER Viale Delle Alpi 50/E
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65
PALERMO - M.M.P. Via Simone Corleo 6
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 160/B1
RAGUSA - BIT INFORMATICA Viale Dei Platani 40
SIRACUSA - NIWA HARD & SOFT Via M. Bonanno 23

TOSCANA:
AREZZO - SISTEMI INFORMATICI AREZZO Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT Piazza Risorgimento 10
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO V.C.Colombo 14/C
GROSSETO - COMPUTER SERVICE Via Dell'Unione 7
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via S. Francesco 30
LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via Vittorio Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. Da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAYMASTER Via Intercomunale 49
ORBETELLO (GR) - COMPUTER SERVICE Via R. Piro 21
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
POGGIBONSI (SI) - BABILONIA Via Del Commercio 29
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77

TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

UMBRIA:
CITTA' DI CASTELLO (PG) - CHIMAR COMPUTER V.D.Casceri31/A
FOLIGNO (PG) - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
TERNI - BUCCI FRANCO Corso Tacito 76
UMBERTIDE (PG) - CHIMAR ELECTRONIC V. Morandi - C.C. Fratta

VENETO:
CESSALTO (TV) - IRES Via Dante 1
CEGGIA (VE) - SARTORELLO Via Duca D'Aosta 4
CITTADELLA (PD) - COMPUTER SERVICE Borgo Treviso 150
MARGHERA (VE) - SME Via Orsato 5
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - COMPUTER POINT Via Bissuola 79
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
MESTRE (VE) - SME Via Torino 101
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
PADOVA - COMPUTER SHOP c/o C. GIOTTO Via Venezia 61
PORTOGRUARO (VE) - SARTORELLO Via Venezia 8
ROVIGO - MONDOGIOVANE COMPUTERS Via Fuà Fusinato 37/A
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS V.C.Battisti 53
SUSEGANA (TV) - SME Via Conegliano 59
TREVISO - GUERRA EGIDIO P.zza Trentin 6
VENEZIA - R. CAPUTO P.zza San Marco 5193

LEADER
DISTRIBUZIONE

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TEAM 17

Dopo aver potuto anche voi lettori verificare tutta la devastante energia racchiusa in quel capolavoro d'Assassin (... bloodyhell, la recensione è saltata fuori un po' slavata, ve ne sarete sicuramente accorti anche voi. La cosa drammatica è che non abbiamo ancora capito come possa essere successo), torniamo a parlare di Team 17 con una duplice e spettacolare intervista realizzata assieme ai più geniali e folli programmatori che ci siano in circolazione.

TUTTI PER UNO... TEAM 17 PER TUTTI!

SUPERFROG TEAM

<AT> - Andreas Tadic (Programmazione)
<RH> - Rico Holmes (Grafica/Mappe)
<AB> - Allister Brimble (Sonoro)
<MB> - Martyn Brown (Project Manager)

Genere: Platform.
Data di inizio programmazione: Aprile del 1992, benché alcune idee grafiche fossero già state messe insieme tempo fa da Rico.
Data di probabile pubblicazione: attorno al Febbraio del 1993, forse anche prima.

BODYBLOWS TEAM

<JM> - Junior McMillan (Programmazione)
<DB> - Danny Burke (Grafica/Design)
<AB> - Allister Brimble (Sonoro)
<MB> - Martyn Brown (Project Manager)

Genere: Picchiaduro.
Data di inizio programmazione: Luglio del 1992
Data di probabile pubblicazione: attorno al Gennaio del 1993

MAX - Ok ragazzi, se siete pronti si comincia. Anche se non ci dovrebbe essere troppo bisogno di presentazioni, parlate ugualmente un po' di voi, presentate i vostri lavori precedenti, i vostri hobby e come siete venuti in contatto col caro Martyn "Alcoholic" Brown (Mmm... Ammetto d'essere stato arrestato mentre giravo per l'ECTS senza ricordarmi chi fossi... Non sono un alcolizzato! NdMartyn)?

<AT> - Ho 21 anni, vivo nel sud della Svezia, benché sia mezzo yugoslavo! Prima di Superfrog ho cooperato nella produzione di Miami Chase per la Codemasters, Full Contact e Alien Breed del Team 17 (insieme a Pete Tuleby, anche lui svedese). Project-X è stato il primo programma che ho composto interamente da solo, e, logicamente, ne sono rimasto molto soddisfatto. Dopo Superfrog inizierò a lavorare su Alien Breed II e forse per un plausibile seguito di Project-X (magari solo per l'A1200). I miei hobby sono principalmente programmare, dormire, mangiare, bere, guidare la mia Camaro (ma non dopo aver bevuto) e uscire insieme alle ragazze (sempre tutte giovanissime! NdMartyn). Sono in contatto con quel grass... Ehm, con Martyn, fin da quando ci conoscemmo attraverso una serie di prodotti di Pubblico Dominio, più o meno quattro anni fa.

<RH> - Ho 23 anni, ora come ora abito un po' in Inghilterra e un po' in Svezia, dove vive Lotta, la mia ragazza. Le mie precedenti collaborazioni includono tutti i precedenti lavori del Team 17, Miami Chase della Codemasters, dell'altra roba di cui preferirei non parlare e qualche vecchio progetto su C64 per la Hewson. Mi piace guardare i film, leggere libri Fantasy, la grafica a 24 bit, il buon Scotch e i giochi divertenti. Conosco Martyn da una vita, più o meno da cinque anni, e ci siamo sempre tenuti in stretto contatto fin dai primi tempi in cui passavo la maggior parte del tempo lavorando su prodotti di Pubblico Dominio insieme ad Allister, che si occupava logicamente delle musiche (quelli sì che erano bei tempi!!! (singhiozzi di nostalgia)).

<JM> - Vivo in Rainford, nel sudest dell'Inghilterra a circa 20 chilometri da Londra, nel distretto di Essex. Ho 23 anni, sono un amante degli sport, compreso il Basketball, la Boxe e il Football Americano. Ho incontrato Martyn all'inizio del 1992, era un conoscente di un mio amico programmatore.

<DB> - Sono un ragazzo di 21 anni e vivo in Brockley, sudest di Londra. Mi diverto a creare oggetti artistici, a scrivere musica e ad allenarmi nel Kung Fu. Sono entrato in contatto con Martyn scrivendogli e mostrandogli alcune idee e schermate grafiche che avevo composto per un nuovo gioco.

<AB> - Ho 22 anni e vivo nella parte più estrema a sudovest dell'Inghilterra, in Devon. Sono circondato da chilometri di campagna e produco tutto il mio lavoro nel mio attico (con uno scenario del genere non è difficile trovare l'ispirazione). Mi piace giocare a tutti gli ultimi bei giochi prodotti in questi mesi, sentire musica New Age e comporre Rave Music.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERVIEW

<MB> - Io ho 25 anni, vivo nel nord dell'Inghilterra vicino a Leeds (città natale del grande Leeds United)(ma fammi il piacere! Ti avevo detto che se aveste incontrato il Milan in Coppa Campioni avrei organizzato un poderoso fan club italiano e voi vi fate eliminare dal Glasgow Ranger... NdMax)(Bloodyshit!) e sono stato precedentemente coinvolto in tutti i programmi della Team 17. E' stato comunque con un demo per Spectrum del 1985, chiamato "Henry's Hoard", quando raggiunsi la più totale noncuranza dal resto dell'universo. Ho comunque lavorato in molte branchie di quest'industria, e questo è probabilmente il motivo per cui faccio quello che faccio. Ho vissuto nel campo dei computer per 15 anni e ho sempre amato scrivere storie e ideare giochi da tavolo sin da quando sono bambino. Come sono venuto in contatto con me stesso? Un po' brutale come domanda, e comunque troppo personale per una risposta...

MAX - Senza contare l'incredibile livello tecnologico raggiunto da ognuno dei vostri prodotti, quale credete siano e saranno le loro principale carte vincenti?
<AT> - Gli aspetti tecnici sono i miei favoriti, con scrolling a 50Hz, 32 colori in contemporanea su schermo etc, etc.
<RH> - La grafica stupenda e le ottime animazioni!
<AB> - Logicamente gli incredibili effetti sonori e la grandiosa musica.
<MB> - Tutte le qualità soprannominate e soprattutto un'alta giocabilità.

MAX - Cosa ne pensate della pirateria?
<AT> - (Ridendo) Penso che sia necessaria per la sopravvivenza dell'Amiga; benché possa sembrare contraddittorio, non sarebbero stati venduti così tanti computer se i possessori non avessero avuto un così vasto accesso al software pirata. E' pur sempre vero che in posti come la Svezia il mercato ne ha risentito così fortemente da esserne praticamente distrutto. Se la gente comprasse i prodotti di qualità favorendo così le case editrici più meritevoli, non sussisterebbe il problema (e questo sarebbe più che sufficiente per arrestare l'esodo in corso da computer a console).
<RH> - A mio avviso sono dei sacchi di <BEEEP>... Ehm, scusate, in questo momento non riesco a pensare a niente di più costruttivo.
<JM> - Logicamente non mi piace.
<DB> - Sta lentamente uccidendo l'industria dei computer senza tutto sommato favorire specificatamente l'Amiga.

<AB> - Non posso supportare la causa della pirateria poiché sta mandando a catafascio l'industria, cono però convinto che i giochi di alta qualità, come quelli dei Team 17, continueranno a vendere: la gente rispetta la qualità e compra questi originali. Ovviamente nessuno vuole giochi di cattivo livello, anche se a prezzi inflazionati, ma questa non è comunque una buona scusa per copiarli.
<MB> - E' una vergogna, e odio quando la gente si lamenta dei prezzi e poi va in giro a copiare giochi come Alien Breed Special Edition, che qui viene venduto a 10£. Una parte della gente compra l'Amiga convinti che i giochi siano gratis... Invece dovrebbero svegliarsi e supportare la causa delle case editrici o alla fine ne subiranno le conseguenze.

MAX - Cosa ne pensate invece delle console?
<AT> - Divertenti per giocare (almeno per un po'), ma il software diventerà ben presto vecchio e senza interessi. I programmatori che vogliono veramente sfruttare appieno le qualità delle macchine raramente si cimentano a sviluppare i loro capolavori su console, è questo è il motivo per cui il livello generale è alquanto basso, e una parte di esso senza alcun futuro. La natura più complessa degli home computer danno ai giochi l'opportunità di essere generalmente molto migliori, almeno potenzialmente.
<RH> - Erm, stupende, ma mi sembra che molta gente si stia esaltando un po' troppo per queste macchine.
<JM> - Mi piacciono, ma non hanno le possibilità di espansione dell'Amiga, o per lo meno così dicono...
<DB> - Non sono male, ma sono sopravvalutate.
<AB> - In questo momento, i giochi sono di una qualità sicuramente migliore, ma non credo che avranno un grosso successo a causa dei prezzi relativamente alti delle cartucce. L'Amiga avrà sempre un posto nel campo dell'industria dei videogiochi, specialmente ora che l'A1200 è diventato una una realtà.
<MB> - Tutto bello e divertente, ma, come ha fatto notare Rico, parecchi programmatori e alcune case editrici stanno facendo di tutto per entrare nel mercato delle console, lasciando dietro di sé uno spazio libero che saremo molto felici di riempire. Il Super Nes è sicuramente strepitoso nel campo della grafica e del sonoro, ma non credo ci sono poi in giro così tanti giochi veramente ben realizzati; un po' lo stesso discorso vale per il Megadrive, benché possegga un maggior numero di belle cartucce rispetto alla console a16 bit della Nintendo.

MAX - Cosa ne pensate delle riviste italiane?
<AT> - Ho dato un'occhiata alle recensioni, e sembrano davvero OK; cos'altro si può dire? Sicuramente sono migliori di quelle svedesi (probabilmente perché riesco a leggerle...).
<RH> - Ho visto il modo in cui sono stati recensiti Alien Breed e Project-X, e devo dire di esserne rimasto veramente soddisfatto.
<JM> - Difficile da dire, io ho soltanto parlato con quel pazzoide di Max!
<DB> - Bellissime!
<AB> - Assolutamente Megafantastiche! (Ciao Max, ti ricordi? Ci siamo incontrati all'ECTS!).
<MB> - In generale sono ottime, ma ditemi un po' voi, chi è questo Max?

MAX - Cosa ne pensate del cibo italiano?
<AT> - E' veramente ottimo.
<RH> - Ooooh, amo mangiare la pasta, ma nessuno fa le pizze bene come gli svedesi! (Marrano infedele! NdLuke)
JM> - Olè, ho sempre amato le pizze...
<DB> - Mi piacciono gli spaghetti e le lasagne, ma odio le pizze!!! (Non hai futuro come Ninja Turtles... NdLuke)
<AB> - Non è male; comunque non faccio testo visto che mi alimento di tutto ciò che è commestibile.
<MB> - Mi piace, specialmente un buon piatto di spaghetti alla bolognese, ma non sono comunque un fanatico della pasta... Datemi i chili di patatine!

MAX - Se non steste facendo quello che state facendo, cosa fareste?
<AT> - Mi accontenterei del sussidio di disoccupazione, o al massimo lavorerei per quei malefici della Volvo.
<RH> - Potrei andare in giro a disegnare sui marciapiedi delle strade, oppure l'artista commerciale o chissà, disegnatore professionista di copertine di libri.
<JM> - Probabilmente qualcosa nel campo dell'odontotecnica...
<DB> - Farei il disoccupato, oppure l'illustratore tecnico o il disegnatore grafico.
<AB> - Potrei fare il netturbino, al massimo il camionista (magari anche l'allevatore di pecore!).
<MB> - Probabilmente sarei in giro a riparare aspirapolveri o qualcosa del genere.

MAX - Parlando con un giornalista... Quale domanda avete sempre desiderato che vi fosse chiesta?
<AT> - Quanto era grossa la pecora che ha incornato Allister...
<RH> - ??
<JM> - Veramente non ci ho mai pensato! (Solo Max può pensare a domande di questo genere! NdLuke)
<DN> - Vuoi una birra?
<AB> - Scriveresti la recensione al mio posto, voto compreso?
<MB> - Qua ci sono diecimila sterline: come vuoi spenderle?

MAX - Cosa scegliereste tra:
A) Un anno consecutivo in cima alle classifiche di vendita.
B) Una notte con Claudia Schiffer.
C) Sostituire Nigel Mansell al volante della sua fortissi-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ma Williams?
<AT> - Sicuramente una notte insieme a Claudia Schiffer... L'ultima volta mi sono divertito parecchio...
<RH> - Un anno primi in classifica ovviamente (Soldi...Soldi...soldi).
<AB> - Idem da parte mia...
<JM> - Tutte quante... (Specialmente la B!)
<DB> - Prima la A... Poi la B: tutto è più semplice con un conto in banca ben pasciuto!
<MB> - 364 giorni in cima alla classifica e circa 4 minuti (per me dovrebbero essere sufficienti) insieme a Claudia Schiffer (o una qualsiasi ragazza decente in possesso di reggicalze). Questo è un buon modo per riconoscere i maschilisti.

MAX - Qual è il vostro genere musicale preferito?
<AT> - Guns & Roses (scelta tipica del programmatore svedese).
<RH> - Qualsiasi cosa tranne il Jazz. La migliore comunque è sempre "Stool Pigeon" di Kid Creole.
<JB> - Hard Music.
<DB> - Qualunque cosa che duri nel tempo, anche se odio le cover version dei vecchi classici.
<AB> - Jarre e gli Enigma, la maggior parte del genere New Age e tutti i pezzi strumentali estasianti.
<MB> - Pink Floyd, Supertramp, Madness e molti altri... Principalmente tutto quello che ha a che fare con gli anni 70.

MAX - Quali sono i vostri giochi preferiti?
<AT> - Another World e Pinball Dreams.
<RH> - Uridium, Fantasy III, Pinball Dreams e Railroad Tycoon.
<JM> - Project-X, Microprose F1 Grand Prix, Jimmy Whites Snooker.
<DB> - Fatal Fury sul Neo Geo, Powerdrift (Radmobile nella versione Arcade), Turrican 2, Speedball 2, Lotus 2, Alien Breed e Battle Squadron per Amiga.
<AB> - Railroad Tycoon, Civilization, Hungry Horace (per Spectrum), Hunter e Kick Off 2.
<MB> - Railroad Tycoon, Kick Off 2, Sensible Soccer, Paradroid (Per C64), Doomark's Revenge (Spectrum), Dungeon Master (ST).

MAX - C'è qualche programmatore che rispettate particolarmente?
<AT> - Il programmatore di Lotus (Magnetic Fields, ndMax), e in generale tutto quello che fa la Micropro-

se.
<RH> - Andrew Braybrook e, ehm, Tadic, per lo meno così credo.
<JM> - Geoff Crammond, Archer McLean.
<DB> - Chiunque abbia partecipato alla creazione di un gioco che io considero grandioso, come quelli da me sopra nominati.
<AB> - Andeas Tadic, Dave Broadhurst, Sid Meyer, Archer McLean, la roba vecchia per C64 di Rob Hubbard, Galway e tutti quelli che hanno lavorato sul grande Commodore a 8 bit, e infine Tim Follin quando fa qualche cosa.
<MB> - Andy Braybrook per quanto riguarda tutte le sue vecchie realizzazioni, specialmente per C64, Sid Meyer, Archer McLean, Dino Dini, Dan Malone (BMB), Hubbard/Galway/Follin e, tutto sommato, i nostri stessi collaboratori!

MAX - Ora che avete raggiunto il "Gotha" (termine astruso di origine semantica non ben definita (ha sicuramente qualcosa in comune con l'aramaico) utilizzato solo da pochi asceti in tutto il mondo e comunque non identificato dai nostri baldi giovani del Team 17... Bravo Max! NdLuke) della programmazione, ci si aspetta sempre che voi usciate ogni volta con un prodotto persino migliore del precedente... Questa è per voi una sfida, qualcosa di oppressivo o non ci fate per niente caso?
TEAM 17 - Logicamente tutto quello che faremo nel futuro sarà comparato con i nostri lavori precedenti, così che la gente sarà portata a dire che X è bello quanto Y. Ci sono già parecchie persone che comparano i risultati ottenuti in Project-X con quelli di Assassin: ciò è evidentemente assurdo poiché sono completamente differenti, nonostante la qualità tecnica è la stessa visto che ci sforziamo sempre al massimo in ogni progetto. Coscientemente non ci preoccupiamo se un gioco è effettivamente bello quanto gli altri... Poiché ogni gioco è spesso di un genere a sé stante, dobbiamo sempre far meglio della concorrenza. Con i seguiti è però completamente diverso... Ma siamo comunque convinti che Alien Breed II sarà di gran lunga migliore dell'originale.

MAX - Ho avuto occasione di vedere un demo di Superfrog e ne sono rimasto veramente meravigliato: cosa mi potete dire a tale riguardo?
TEAM 17 - Siamo contenti che ti sia piaciuto, non smettiamo di lavorarci sopra fino a quando non siamo sicuri che qualunque giocatore ne andrà pazzo. In questo momento il gioco manca degli effetti sonori perciò sembra un po' vuotino, ma quando tutto sarà a posto siamo dell'avviso che conquisterà il mercato. Ti posso comunque dire che le cose stanno procedendo al meglio (le foto le avete viste anche voi! NdMax); visto l'abbondanza di prodotti di questo genere, dobbiamo assolutamente farlo funzionare il meglio possibile, e siamo certi di farcela.

MAX - Da quando Sonic è stato pubblicato (su Megadrive), tutti hanno tentato di batterlo: voi credete che Sonic sia attualmente il miglior platform game in circolazione? Pensate che Superfrog abbia ereditato

qualcosa da questo gioco? Pensate che il vostro prodotto riuscirà ad essere migliore?
TEAM 17 - Tutti, soprattutto la stampa, comparano ogni cosa con Sonic; benché alcuni lo surclassano definendolo poco profondo e monotono, se si guarda il gioco con un po' d'attenzione, ci si accorge di parecchie ottime idee in esso presenti. Personalmente penso che Mario sia sempre il migliore nel campo dei platform, partendo dai classici come Mario Brothers e il mitico Donkey Kong/Donkey Kong Jr. Con Superfrog abbiamo tentato di incorporare la velocità di Sonic con le tipiche azioni da platform (raccogliere bonus, schivare i nemici etc.). Il gioco possiede in ogni caso il tipico look da console, e sicuramente Superfrog è il primo esempio di programma che sfrutta appieno

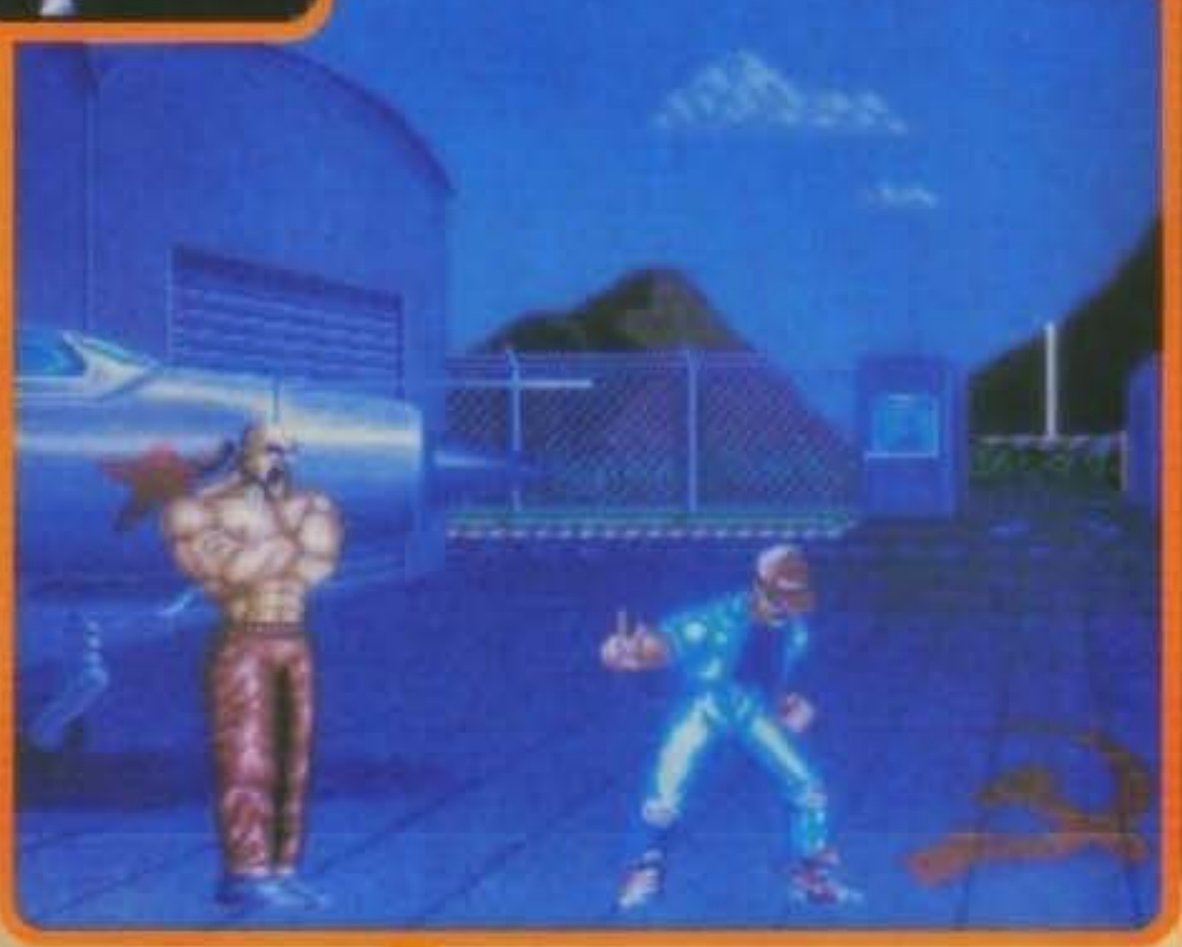
questo genere di grafica cartooniana... si ha come la sensazione di assistere ad un vero e proprio cartone animato. Noi non ci chiediamo se saremo in grado di battere Sonic (dopotutto questo compito spetta ai compratori e ai recensori), comunque metteremo nel gioco tutto quello che possiamo per renderlo il migliore possibile.

MAX - Ho letto questa pesante critica rivolta a Project-X all'interno di una rivista inglese: "Pieno di bug, e drammaticamente poco testato. Un vero peccato...". Noi abbiamo dato 95% a Project-X e il bollino Top Score, evidentemente la pensiamo diversamente... In ogni caso sono dell'idea che qualche cosa di vero in questa frase c'è: il livello di difficoltà sarebbe potuto essere settato meglio, se per esempio venite colpiti verso la fine di un livello, vi conviene ricominciare perché senza superarmamento è impossibile procede-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERVIEW



re. Cosa ne pensate?
TEAM 17 - Project-X è stato programmato volontariamente difficile, poiché volevamo un gioco che rispecchiasse molto da vicino le qualità tipiche di un coin-op sia per quanto riguarda le caratteristiche grafiche, sonore sia, appunto, di difficolta. E' effettivamente molto impegnativo, è duro da completare, e ne siamo consapevoli visto che lo volevamo proprio così. Da come lo abbiamo programmato, Project-X sarà giocato e rigiocato prima di poter essere ultimato. Ripensandoci, credo che sarebbe stato meglio farlo un po' più facile, o aggiungere un paio di crediti in più... Comunque questo è stato il nostro risultato, e non preoccupatevi per i prossimi prodotti, ci staremo più attenti. La programmazione è un continuo miglioramento: quello era soltanto il nostro secondo gioco, per cui non era ancora perfetto... Anche se non pensiamo fosse molto lontano dalla perfezione stessa! Era necessario introdurre degli svantaggi ogni volta che morivate, altrimenti non vi sareste preoccupati di perdere delle vite; così invece dovrete rinunciare al 25% del potere del vostro armamento, e ci sembra di essere stati più che onesti: se qualche rivista ha scritto che si perdono tutti i power up, si sta sbagliando di grosso.

MAX - Questa domanda è scontata: abbiamo appena visto un demo giocabile di Street Fighter II dei Creative Meterials, e c'è sembrato nel complesso migliore di quanto ci si poteva aspettare (OK, non è sicuramente la fine del mondo, ma gira abbastanza bene). Voi avete avuto occasione di vederlo? Cose ne pensate?
<JM> - Non male, ma noi possiamo certamente fare di meglio.
<DB> - Sinceramente penso che lasci parecchio a desiderare...

MAX - BodyBlows sarà comunque molto simile a Street Fighter II: pensate sia meglio lavorare su un vostro prodotto originale o avreste preferito tentare di convertire il gioco stesso?
<JM> - Preferisco di gran lunga lavorare sulle mie idee, così non subisco nessun tipo di limitazione o restrizione, e nessuno mi viene a dire cosa devo fare e come farlo.
<DB - E' Meglio lavorare per conto proprio poiché è veramente difficile convertire qualcosa come Street Fighter II sull'Amiga, visto che si è ristretti in fatto di colori, velocità, sprite, etc, etc. Facendo tutto da noi, possiamo decidere e aggirare i vari problemi, riuscendo spesso a risolverli (benché il lavoro rimanga pur sempre alquanto arduo).
<MB> - Logicamente al momento c'è un grandissimo interesse nei confronti di Street Fighter II, anche se quando abbiamo iniziato a lavorare a questo progetto il gioco non aveva ancora ottenuto quest'incredibile successo (probabilmente perché non era ancora uscita la versione per Famicom). Sull'Amiga cercheremo di ricreare quegli aspetti tipici dei coin-op e delle consoles, introducendo immagini a tutto schermo, 32 colori per ognuno dei giganteschi personaggi e un fluidissimo scroll del fondale. Sarà fantastico.

MAX - Come sta procedendo la programmazione del gioco? Qualcosa vi sta causando seri problemi? C'è qualcos'altro che vorreste aggiungere, ma non potete?
<JM> - Ci piacerebbe poter avere tre giocatori in contemporanea su schermo che si muovono abbastanza velocemente, ma la grandezza degli sprite e i problemi di memoria rendono quest'idea un sogno irraggiungibile.
<MB> - Ci piacerebbe poter fare tutto quello che vogliamo, compresi tre personaggi su schermo aggiornati ogni 50Hz su un fondale che va in pezzi durante lo scontro e così via; purtroppo a causa della memoria sfruttata dalla grafica e della grandezza degli sprite, il programma non potrebbe funzionare alla velocità dovuta, e, si sa, la velocità è fondamentale in un gioco come questo.
<DB> - Tempo... Stiamo letteralmente correndo contro al tempo nel tentativo di introdurre tutto quello che ci è possibile: speriamo vivamente che il risultato sarà ricordato come un classico per Amiga, benché non siano mai stati prodotti molti beat'em'up veramente ben realizzati su questo formato.

MAX - Sappiamo che state iniziando a lavorare su Alien Breed II e ci sono voci che mormorano l'uscita del seguito di Project-X: cosa ci potete dire a proposito?
TEAM 17 - Alien Breed II sarà di gran lunga migliore in fatto di azione, grafica e giocabilità rispetto al precedente, nonché caratterizzato da una mappa molto più ampia... Ulteriori informazioni è ancora presto per divulgarle.
Per quanto riguarda l'uscita di Project-X II, ora come ora stiamo prendendo in considerazione l'opportunità di programmare una versione speciale per l'A1200 e, in un futuro più remoto, un adattamento per l'Amiga 500: vi assicuro che possiamo fare qualcosa di veramente spettacolare sull'A1200!!!

MAX- Ok, abbiamo finito (era ora! NdMartyn). Grazie di tutto e a risentirci presto...
TEAM17 - Ok, that's it. We hope it was "not too bad". Cheers...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFTWARE AMIGA

PRENOTA SUBITO IL SOFTWARE DI NATALE !!

CATTIVIK
BARBARIAN III
BART VS. WORLD
DRAGON'S LAIR III
JOE & MAC
KING QUEST VI (Ita)
MAGIC BOY
MC DONALD LAND
METAMORPHOSIS
MYRA THE LEGEND
NIGEL MANSELL
PREISTORIK II
STREET FIGHTER II
SUPER CAULDRON
TEX WILLER ADV.
WING COMMANDER
WWF WREASTLING 2
ZYCONIX

3D WORLD SOCCER
3D WORLD TENNIS
ALIEN 3

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza

TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336
FAX.011/4031001

AMIGA

ADDAMS FAM. 39900
AGONY 49900
AIR SUPPORT 49900
ALIEN BREED 59900
ALIEN STORM 39900
AMNIOS 49900
ANOTHER W. 69900
ARACNOPH. 49900
ATOMINO 49900
BACK T.T.F. 3 39900
BARBARI. II 49900
BEAST BUST 39900
BIG RUN 49900
EPIC 69900
EUR.CHAMP.FO. 49900
F1 GP CIRCU. 39900
FINAL BLOW 49900
FINAL FIGHT 39900
FIRE & ICE 49900
F. VOYAGER 59900
FIRST SAMUR. 49900
FLOOR 13 69900
FOOTBALL II 59900
GAUNTLET 3 39900
G-LOC 39900
GODFATHER 49900
GOLDEN AXE 49900
GUY SPY 69900
K. OFF 2.1MB 49900
KICK OFF 2 39900
KNIGHT. O.T. 79900
LEANDER 49900
LEMMINGS 49900
LOTUS E.T.C. 49900
LOTUS 2 TUR. 49900
LUPO ALBER. 39900
MAGIC POCK. 49900
MEGAFORTESS. 69900
MEGA TWINS 39900
MERCEN. III 39900
MICROP. GOLF 79900
MYTH 49900
MOONFALL 49900

BLUE BOY 49900
BLUES BROT. 39900
BONANZA BR. 39900
CANTON 49900
CAP. PLANET 49900
CELTIC LEG. 59900
CHALL. GOLF 59900
CHAMPION DR. 49900
CHAMP.MANGER 49900
CONAN 59900
COOL CROC T. 49900
CISCO HEAT 39900
CLIK CLAK 49900
CRAZY SEAS. 39900
CRUISE F. A.C. 59900
DARKMAN 39900
DEATHBRING. 39900
DELIVERANCE 59900
DEUTEROS 49900
D/GENERATION 49900
DOUBLE DR.3 49900
DYLAN DOG 59900
DUNE 69900
HARLEQUIN 49900
HOOK 59900
HUDS. HAWK 39900
HUNTER 49900
INDY HEAT 49900
INT.SPORT C. 69900
JETSONS 39900
KID GLOVES 2 59900
MULTI PL.SOC. 49900
NAPOLEON 1 59900
NEBULUS 2 39900
CH.NO.M.LEM 49900
ORK 49900
OUTRUN EUR. 39900
PAPERBOY 2 49900
PARASOL STARS 39900
PINBALL DRE. 59900
PITFIGHTER 39900
PREDATOR 2 39900
PRINCE O. P. 39900
PROJECT X 59900
P.TENNIS T.II 49900
PUSHOVER 39900
PUZ. GALL. 49900
RBI BASEB.II 49900
REALMS 69900
RETEE 39900
ROBOCOP III 59900
ROD-LAND 49900
ROLL RONNY 39900
RUBICON 59900
RUGBY W.C. 39900
S.SPACE INV. 39900
SCOOBY & SC. 39900
SENSIBLE SO. 59900
SHAD.DANC 39900
SIMPSON 39900
SMASH TV 39900
SPACE 1889 69900
SPACE ACE II 79900
SPACE CRUS. 49900
SPACE GUN 49900
SPOT 49900
STARUSH 59900
STR. MANAG. 59900
STRIKER 59900
STRUMTRUPP. 39900
SUPERCAR II 49900
SUPERTETRIS 79900
TIP OFF 49900
TURTLES 39900

TERMIN. II 39900
T. ENFORCER 39900
T. SIMPSONS 39900
THUNDJAWS 39900
TITUS THE FOX 49900
TOKI 39900
TURTLES II 49900
ULTIMA VI 69900
UNREAL 39900
UTOPIA 69900
VIDEOKID 49900
W.G.HOCK II 69900
WACKY RAC. 39900
WILD WEST 59900
WINTER SPORT 49900
W.W. WORLD 59900
WILD WHEEL 39900
W.C.RUGBY 59900
WWF WRESTL 39900

AMIGA SIM ADV

A.10 TANK KILL. 89900
ABAND.PLACES 79900
ATF II 29900
BETRAYAL 69900
BIG BUSS 49900
CASTLES ....
CIVILIZATION 89900
CRIME CITY 59000
CRUSE F. CORP. 59900
DEATH K.O.K. 69900
EYE O.T.BEH 69900
F15 S.EAGLE 79900
FALCON COL. 69900
FIGHTER DUEL 59900
FLIIG.O.T.INT 59900
GRAN PRIX 79900
H.O CHINA 89900
KING QUEST V 99900
INTELL.GAMES 49000
LEGEND 69900
L.S.LARRY V 89900
LORD OF RINGS 59900
M.1 TANK PL. 69000
MIDWINTE II 69900
MIG29 SUP F. 69900
MONKEY IS.2 89900
PACIFICISL. 69900
POLICE Q. 3 89900
POWERM.DATA 33000
RED BARON 89900
ROBINHOOD 49900
SHAD.SORCE 59000
SIM ANT 89900
TIP OFF 49900
WILLY BEAM 89900

COMPILAT.

10 GR.GAMES 69900
HOT 2 HAND. 59900
ACT. PACK 59900
AD&D ACT C 79900
AIR COBB.A 59900
AIR SEA SUP 59900
CHART ATT. 59900
SPORTTS G. 39900
D.DOUB BILL 59900
FOOTBALL C. 59900
GRANDST 49900
KIND OF M.III 49900
MONSTER P.II 49900
SOCCER S. 49900
T.NINJA COL. 39900
T.RAINB. COL. 39900
T.N.T.II D.D. 59900
TOP LEAGUE 59900

AMIGA BUDGET

ACTION FIGHT 19900
ALTERED BEA. 19900
ANARCHY 19900
BATMAN 19900
BEACH VOLLEY 19900
BUBBLE BOBB. 19900
DEFEND O.T.C. 19900
D.DRAGON II 19900
DRAGON NINJA 19900
ENCOUNTER 19900
GHOSTBUST. II 19900
GIANTS EUROP. 19900
MYSTICAL 19900
NEVERMIND 19900
RETURN T.EUR. 19900
SHINOBI 19900
S.POCKER2+DD 19900
STUNT CAR R. 19900
TENNIS CUP 19900
T.GAMES S.ED. 19900
VENUS 19900
VOYAGER 19900
WINNING TACT. 19900

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

* **C**onsegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
* **P**agamento alla consegna.
* **H**ot Line per probblemi sulla merce.
* **B**ollettini informativi gratuiti.
* Importazione diretta.

Commodore

NOVITA'
AMIGA 1200

AMIGA 500 569000
AMIGA 500 Plus 620000
AMIGA 600 535000
A590 HD30Mb 879000

A601 esp &Mb 139000
A570 lettore CD 659000
1084 S Monitor....455000
1085 S Monitor....435000
1960 VGA Colori 730000
A 2320 Interlacer....399000
A 2010 Drive 2000 159000
A 3010 Drive 3000 159000
A 1011 Drive 500 ..159000
Janus XT 550000
Janus AT 790000
A 2300 Genlock 299000
A2091 scsi contr. ..270000
A 10 Altoparlanti....69000
128 M muse amiga .39000

Il tuo regalo di Natale.....

MPS1230 stampante **B/N**
L.299.000

MPS1550 stampante a **COLORI**
L.399.000

IMPORTANTE:
TUTTI I PRODOTTI COMMODORE DA NOI COMMERCIALIZZATI DISPONGONO DI GARANZIA COMMODORE ITALIA (12 MESI) E COMPRENDONO LA MANUALISTICA IN ITALIANO.

MPS1270 stampante **INKJET**
L.255.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFTWARE MS-DOS

MS-DOS

ANOTHER W. 79900
BACK T.T.F.3....39900
BATMAN 39900
BATTLE COMM ..59900
BATTLE ISLE....59900
BLOODWICH....69900
BLUSE BROTH...49900
BUSHBUCK....89900
CAL GAMES....69900
CHAMP MANAG. 59900
CHESS CH....69900
CLIK CLAK....49900
CISCO HEAT 39900

UNREAL....59900
VOLFIELD....39900
W.BEAMISH....99900
W.G.HOCKEY....69900
WILD WEST W. ..59900
WILD WHEELS...39900
WRATH O.T.DE..69900
WWF WRESTL...49900

DOS SIM/ADV

ATF II 29900
A10 TANK K....89900
B.A.T. 59900
BATTLECHE. 2..69900

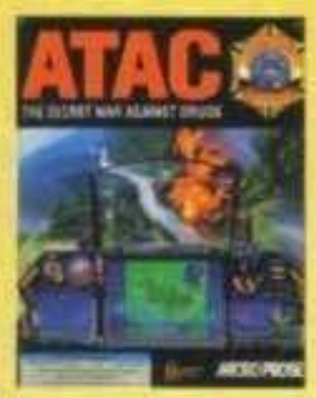
MONKEY ISL.2 ...89990
MIG29 S.F. 79900
M.U.F.TALES 99900
NO G.GLORY 69900
NOVA 9 99000
PACIFIC ISLAND 79900
PERSONAL PRO79900
RED BARON....99900
ROBINHOOD....49900
ROGER RABBIT .69900
SHADOW SORC.69900
SHANGAI 2....79900
SHUTTLE....99900
SILENT SER.II....79900
SIM EARTH....89900

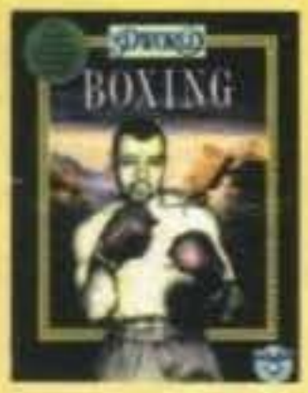
ULTIMA UNDER. 89990
ULTIMA VII....89900
VENGEANCE....79900
WORLD TENNICUP..79000
WING COMM....59900
WING COMM.II....79900
WING SEC.M I....39900
WING SEC.M II...39900
WING SPEECH...39900

MS-DOS COMPL.

AD&D ACT C....89900
AIR SEA SUPR...69900
AWARD WINN....59900
OYLES BOOK....99900
PC GAME COMP 69900
SOCCER STAR..49900
ULTIMA TRIL....89900
WING COMM.LUX..99900

CIVILIZATION....99900
COOL CROCK.T.49900
CONAN CIMM....69900
COVER GIRL....69900
CRUISE F. A.C....59900
D.GENERATION.79900
DELUX STR.P.II.59900
DEATHBRING....39900
DOUBLE D. 3....49900
DYLAN DOG....49900
DRAGON'S L.II...99900
DRAGON'S L.E...79900
DUCK TALES....49900
EPIC....79900
EUROP.CHAMP 79900
FASCINATION....79900
FIRE TEAM2020 79900
FLOOR 13....79900
GAZZA II....39900
GOBLIINS....69900
GODFATHER....59900
GODS....49900
GOLDEN AXE....49900
GUY SPY....79900
H.O.CHINA....99900
H.QUEST+RET.W69900
HOOK....69900
INTEL.PURSUIT .69900
KICK OFF II....49900
KING'S Q. V....99900
LEMMINGS....69900
MAG.SCROLLS..59900
M.FORTRESS....59900
MEGATRAVEL.II.69900
MILLEMIGLIA....69900
OBITUS....79900
O.N.M.LEMMING 49900
PAPERBOY 2....49900
PITFIGHTER....39900
POLICE Q.3....99900
PREHISTORIK....39900
PRINCE O.PERS 39900
P.TENNIS T.2....59900
QUEST &GLORY59900
RIDERS OF R....69900
ROLLING R....39900
SARGON V....69900
SPACE 1889....69900
S.SPACE INV....39900
SPACE ACE II....89900
SPACE Q.1....99900
SPACE WRECK..59900
SPEEDBALL 2....79900
STRIKE II....39900
TEAM SUZUKI....59900
TERMINATOR 2..39900
T.KILLING CL....79900
T.SIMPSONS....49900
T.TERMINATOR .69900
TITUS THE FOX 49900
UMS II....79900





SPACE 1889....69900
SPACE Q.IV....89900
SIM ANT....89900
STARFLEET I....59900
STAR TREK....79900
S.OPERATION D.49900
TIMEQUEST....79900
TONY LA RUS....69900
TV SPORT BOX..69900

BATTLETECH II..79900
BIG BUSINESS...49900
CASTLES....69900
CASTLES DATA .33000
CASTLE DR.BR..99900
CENTURION....69900
CIVILIZATION....99900
CON.LONGBOW 99900
ECO QUEST....99900
EYE O.T.B....69900
EYE O.T.B.II....69900
EPIC....79900
F117 NIGHTHA...89900
F14 TOMCAT....59900
F19 STEALTH F..99900
FALCON 3....109900
GUNSHIP 2000...89900
HARPOON 1.2....79900
HARPOON BAT3 49900
HARPOON BAT4 49900
INDIANA JONES4....99900
INT.SPORT CH...69900
JETFIGHTER II....79900
KINGS Q. V....99900
LOOM....69900
L.S.LARRY III....99900
L.S.LARRY V....69900
MAD TV....59900
MANIAC MANS...69900
MARIO ANDRET.69000
MEGATRAVLER .69900

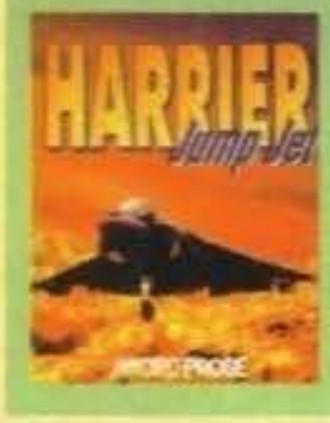
ALEX Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza

TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336
FAX.011/4031001

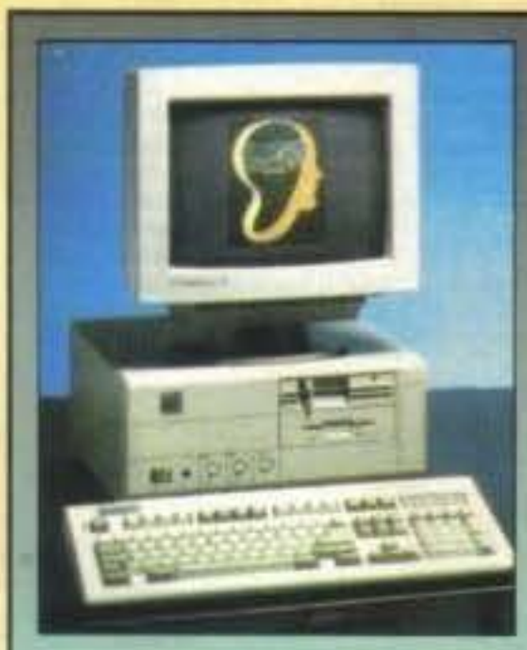
PRENOTA SUBITO IL SOFTWARE DI NATALE !!

3D WORLD TENNIS
ARMA LETALE
BATTLE TOADS



BATTLE OF ARRAKIS
DARK SUN
DRAGON' S LAIR III
F15 STRIKE EAGLE III
FORMULA 1 GRAND PRIX
HOME ALONE
JOE & MAC
JOURNE
LINKS - MANUAKEA COURSE
MARIO IS MISSING
NIGEL MANSELL
PACIF WAR
SIM FARM
SIM LIFE
STREET FIGHTER II
STRIKE COMMANDER
TEX WILLER ADV.
ULTIMA VII PART II

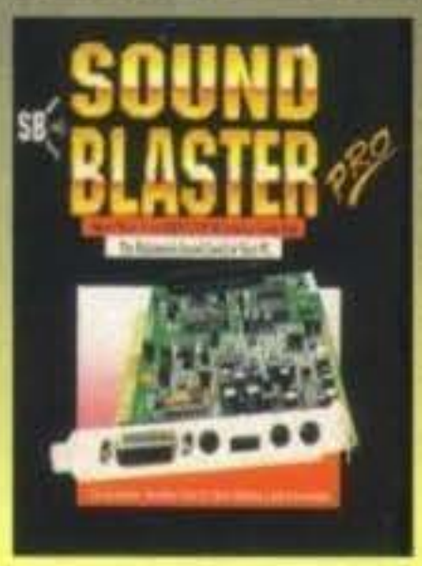
OFFERTISSIMA PC



PC 386/25 SX 1Mb + Drive 3" HD + HD 40 Mb + 2 Seriali 1 Parallela + VGA + Monitor Colori 1024*768 pitch 0,28 + Tastiera 103 Tasti.

L.999.000 + iva

CREATIVE LABS Inc.



VIDEOBLASTER....599000
Sound Blaster Pro II Basic....269000
Sound Blaster Pro II + Midi....340000
Sound blaster Multimedia personal Kit....990000
(Sound blaster pro + CD Panasonic +7 Titoli)

PUNTI VENDITA:

ALEX COMPUTER
CSO. FRANCIA 333/4 TORINO

ALEX COMPUTER 2
VIA TRIPOLI 179/B TORINO

SERVIZIO ESPRESSO

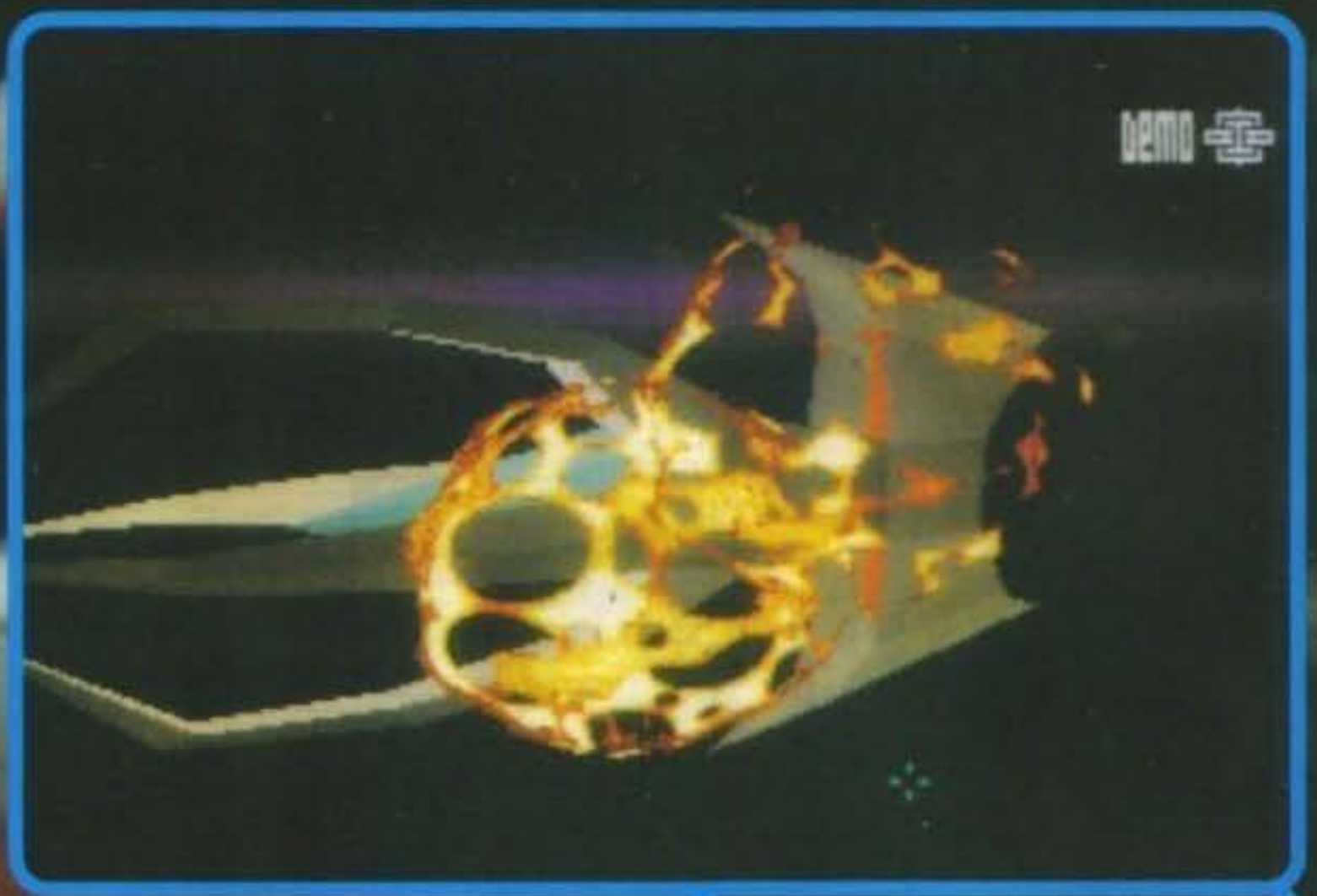
SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

*Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
*Pagamento alla consegna.
*Hot Line per probblemi sulla merce.
*Bollettini informativi gratuiti.
*Importazione diretta.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ricorderete sicuramente i DiD (Digital Image Design), autori di veri classici come F-29 Retaliator oppure i più recenti Epic e Robocop 3. Bene, dopo le due foterelle del numero scorso, preparatevi a quattro spettacolari pagine in anteprima assoluta di due nuovi prodotti indubbiamente destinati a far parlare di sé, e anche parecchio...

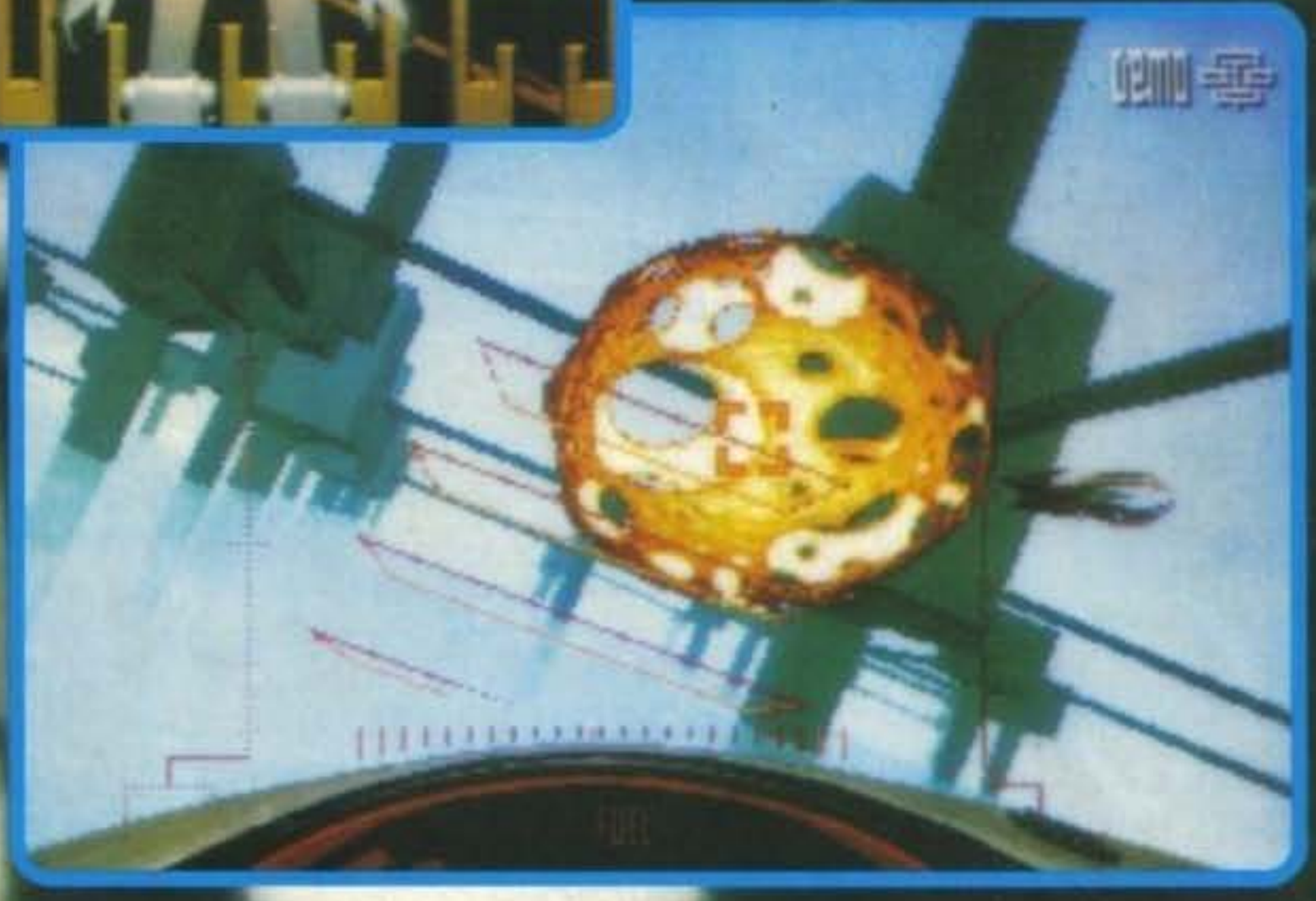


ocean

ODISSEA DIGITALE

intergalattica all'interno della galassia Ulysses. Non prima di aver affrontato i soprusi dell'impero dei Rexxon, in una sanguinosa battaglia condotta vittoriosamente da un eroico pilota a bordo del modernissimo Epic, apparecchio dell'ultima generazione (e qui finisce la prima avventura).
Ma, quando tutto sembrava ormai andare per il verso giusto, e la situazione s'era stabilizzata, ecco che si pone di nuovo il problema della difesa, dato che, con il tra-

Partiamo quindi con Odyssey, sottotitolato Epic 2 e seguito ufficiale di una delle più affascinanti epopee spaziali mai realizzate.
Devo purtroppo premettere a questo punto che le informazioni in nostro possesso non sono delle più abbondanti, ma vi posso assicurare che Max ha già compiuto un vero miracolo diplomatico per assicurarsi queste immagini esclusive che, dopotutto, parlano dal sole...
Cominciamo quindi a parlare della trama, e qui penso sia necessario fare un riassunto della puntata precedente; si deve sapere, infatti, che la futura razza umana, emigrando in massa dal pianeta Terra in cerca di lidi più sicuri per vivere, giunse finalmente nel luogo più idoneo alla sua sopravvivenza, localizzabile sulla mappa

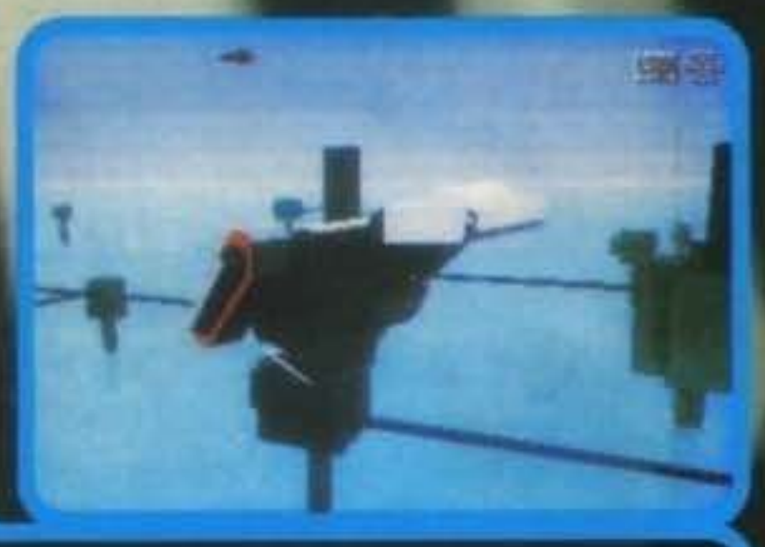


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

vagliato esodo di massa, molte delle conoscenze scientifiche sono andate perdute e, in caso di attacco nemico, non era utopico ipotizzare una disfatta totale.
E' per questo che, in una zona segreta in prossimità della galassia Ulysses, viene allestito un laboratorio in cui portare avanti le ricerche scientifiche, per cercare di produrre un nuovo apparecchio con cui contrastare gli attacchi di eventuali nemici; dopo una selezione accurata tra i coraggiosi piloti volontari, forse per uno scherzo del destino, viene scelto per il collaudo del successore di Epic proprio un parente dell'eroico individuo che ha portato, nella precedente avventura, il suo popolo alla salvezza.
Non tutto però va per il verso giusto, dato che, al momento dei test di funzionamento del veicolo, viene captata sul radar la presenza di un immane esercito nemico, di incredibile forza, in avvicinamento verso la nuova ed indifesa Terra; unica soluzione a questo punto è quella di combattere, soli e con poche possibilità di riuscita, oltretutto sperando che la colla tenga... (Come si sa, quando un velivolo è in rodaggio, è meglio non tirare troppo). In gioco c'è naturalmente la sopravvivenza dell'intera razza umana.
Dopo l'ottimistica e spensierata ricostruzione dei fatti, diamo uno sguardo alle consistenti immagini del gioco; tralasciando le numerose schermate di contorno, che caratterizzavano anche la precedente Epica vicenda, salta subito all' occhio il logo di Odyssey, molto ben realizzato, che promette grandi cose, anche se c'è da sperare che la sequenza introduttiva sia skippabile, dato che, nella prima avventura della DiD questa risultava, alla lunga, noiosa.Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, apparentemente già in avanzata fase di realizzazione, sembra di trovarsi di fronte ad un Epic molto più curato graficamente, e più vario, dato che i programmatori garantiscono la presenza di sessanta missioni con ambientazione spaziale, terrestre, e addirittura all' interno delle strutture nemiche; il nostro apparecchio sarà infatti polimorfico e avrà diverse possibilità di fuoco, anche se sarà sufficiente, per pilotarlo, il solo joystick in porta 2. Inutile dire che sono garantite alta velocità di scorrimento dell'area di gioco e notevoli effetti grafici, come del resto si può notare dalle splendide esplosioni, totalmente rivoluzionarie rispetto agli ammassi di pixel a cui ci hanno abituato da Asteroids in poi; se poi le routine di movimento degli sprite saranno a livello di quelle di Epic, in cui, per il narcisismo dei programmatori, tutto ruotava, ed era sconsigliabile fare partite a stomaco pieno, ne vedremo veramente delle belle... Detto questo non mi rimane che annunciarvi l'uscita prevista nel formato PC per il periodo Aprile-Maggio del 1993... Ci sarà purtroppo da attendere, ma ne varrà sicuramente la pena!

Andrea "Druido" Ungaro



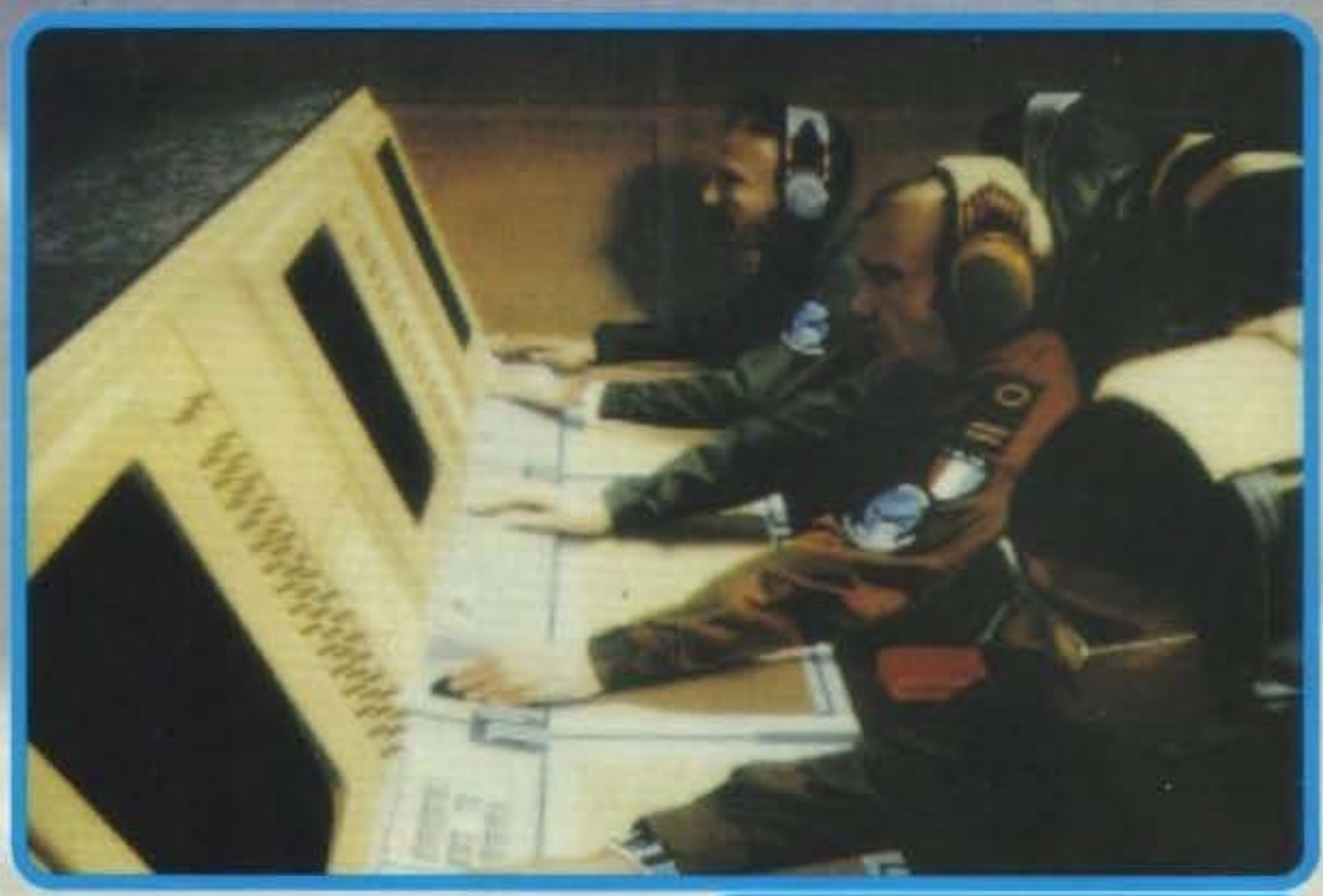
TGM TX 048:12

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dopo esservi lustrati gli occhi con le stupende immagini di Odyssey, godetevi anche queste altre di Inferno, che sembra promettere altrettanto bene...



INFERNO DIGITALE

Devo ammettere che, non essendo un amante dei simulatori di esperienze vettoriali, troppo distanti dal mio platform/cervello fatto di astronavi e alieni così modesti da non richiedere neppure lo sviluppo in campo tridimensionale, la sola idea di piazzarmi davanti a una tastiera che non ne vuole sapere di aiutarmi ad attivare il radar o a far uscire il carrello, è difficile che mi faccia particolarmente contento. Mi piacciono quindi i giochi molto complessi (alla Nemesis, tanto per intenderci), e penso anche che solo nell'ambito di una prolungata Guru Meditation (in senso proprio) si possano capire gli arcani meccanismi che regolano gran parte dei successori del primo Flight Simulator.
Due eccezioni su tutte: Epic e Retaliator. Come mai? Semplice, sono dell'avviso che per la loro semplicità e accuratezza, si possono considerare dei classici, o forse persino dei pionieri, nel campo delle simulazioni user friendly; proprio grazie al successo riscosso in questo senso, penso che la Digital Image Design si sia imbarcata nell'impresa di produrre questi due sequel che sembrano spingersi ben oltre i loro celebri predecessori.
Come avrete già capito TFX Inferno, questo il titolo (provvisorio), è una sorta di seguito per il quotatissimo F-29 Retaliator, grazie al quale, almeno per una volta, potremo toglierci il costume da avventuriero spaziale, o da formi-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ca ninja, per tuffarci in una realtà ben diversa, quella del futuro della nostra Terra (che, a dire il vero, non promette nulla di buono).
Nel ventunesimo secolo, infatti, l'assetto politico del planetario è completamente cambiato, e le continue speculazioni in campo bellico, soprattutto ai danni dei paesi più poveri, hanno prodotto una situazione di estrema tensione tra i popoli dei diversi continenti.
Consci di questa situazione, all'interno delle Nazioni Unite, i membri partecipanti ad una delle periodiche assemblee sulla sicurezza mondiale, decidono di istituire una task force pronta ad intervenire in caso di rottura degli equilibri, e, essendo la sopravvivenza la posta in gioco, di armare dei modernissimi e segretissimi jet, impegnandoli, tramite un grandioso esperimento (nome in codice TFX, appunto) in un combattimento contro interi eserciti e nazioni....
Il problema, però, è ben più grave del solito, perché non si tratta di dover vincere una guerra bombardando le basi nemiche, dato che l'eventuale pressione del fatidico bottone porterebbe all'estinzione della razza umana, bensì di impedire che ciò accada cercando di azzerare il potenziale distruttivo dei paesi più aggressivi, tramite l'ausilio di poche unità, per poi portare avanti un progetto di pace globale e di una completa eliminazione di ogni singola violenza tecnologica.
Attenzione, il conflitto è imminente, e molti paesi del terzo mondo già possiedono armamenti nucleari, pronti a vendicare i nostri soprusi del ventesimo secolo. Non ci sarà un'altra possibilità, in caso di fallimento. E' ora di partire!
Così conclude Martin Kenwright (responsabile del gruppo e, ormai, anche lui terrorizzato dal solo nome di quel rompiballe di Max...), presentando una trama che, come potete vedere, non è poi tanto azzardata, dato che molti già prevedono un pericolo di questo genere per i decenni a venire.Proprio per questo motivo Inferno entra a far parte di quell'esigua famiglia di giochi "impegnati", e sarà interessante verificare come una tale atmosfera di drammaticità sarà riprodotta sui nostri schermi. Per quanto riguarda la realizzazione tecnica, possiamo solo fare riferimento alle numerose schermate grafiche pervenuteci, ci saranno sicuramente parecchie immagini di contorno al gioco, alcune di qualità notevole, e fra queste spicca quella del Generale Powell (impegnato nell'ultima Guerra del Golfo) che impartisce lezioni di tattica a volenterosi soldati. Per quanto riguarda invece le schermate più propriamente d'azione, anche qui c'è di che rimanere a bocca aperta, con fondali e velivoli dettagliatissimi che surclassano di gran lunga quelli del precedente Retaliator. Un commento sull'effettiva giocabilità, come ormai avrete capito, è abbastanza inappropriato, alla luce del materiale giunto in redazione; molti dettagli sono ancora da definire, compresa la data di uscita finale. Se comunque la velocità di gioco e la definizione degli sprite in movimento saranno a livello della prima esperienza, Inferno non potrà non essere la fine del mondo, anche se, in tal caso, non ci dovrebbe essere una terza avventura (era una battuta) (ma come, non fa ridere?).

Druido

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO ®

MILANO Vendita telefonica
Consegne in tutta Italia tel.02 /874580-874593.
MILANO negozio via San Prospero 1, MM1 Cordusio.
ROMA negozio via Degli Scipioni 109-111, Metro Ottaviano.

CATALOGO COMPARATO DEI VIDEOGAMES AMIGA PC

prezzi in migliaia di lire $=DISK 3 1/2 *=DISK 5 1/4 +=3&5

Ami	PC		scheda	gioco	trad.
59,9	....			2 HOT 2 HANDLE	
69,9	79,90$	V		3D WORLD BOXING	ITA
69,9	59,90$	CEV		5 INTELLIGENT STRATEGY GAMES	SI
89,9	....			A-10 TANK KILLER Nuova Vers.	
....	99,90$	HEV		A-TRAIN	SI
59,9	59,90$*	V		A.G.E.	SI
....	99,90$	V		A320 AIRBUS	SI
79,9	89,90$	EV		ABANDONED PLACES	ITA
....	99,90$	V		ACES OF THE PACIFIC	
59,9	....			ACTION MASTERS	
59	....			ACTION PACK	
....	79+	CE	U	AD LIB PROGRAMMER'S MANUAL	
....	159+	CE	U	AD LIB VISUAL COMPOSER	
69,9	79,90+	HCEV		ADVANTAGE TENNIS	
49,9	....			AGONY	SI
....	69,90$	EV		AIR BUCKS	SI
....	69,90$	COMP		AIR COMBAT ACES	SI
....	79,90$*	CEV		AIR COMBAT Chuk Yeager's	SI
25,9	....			AIR SUPPLY	
69,9	....			AIR SUPPORT	SI
79,9	....			AIR WARRIOR	
....	69,90*	COMP		AIR/SEA SUPREMACY	SI
39,9	....			ALIEN WORLD	ITA
79	....			AMOS 3D	
69	....			AMOS COMPILER	
69,9	79,90$	EV		ANOTHER WORLD	SI
49,9	....			APIDYA	
59,9	....			AQUATIC GAMES	SI
49,9	....			AQUAVENTURA	SI
49,9	....			ARACHNOPHOBIA	
....	69,90$*	CEV		ARMOR ALLEY	
99,9	....			ASHES OF THE EMPIRE	ITA
49,9	....			ASSASSIN	SI
....	99,90$	V		ATAC Secret War Against Drugs	
....	59,90$	EV		AWARD WINNERS	SI
....	99,90$	V		B17 FLYING FORTRESS	
....	69,90$	CEV		BASKET PLAY OFF	ITA
....	79,90$	EV		BATTLE ISLE	SI
69,9	....			BATTLE OF BRITAIN	
....	69,90$	CEV		BATTLECHESS II	SI
....	49,90+	COMP		BATTLESCAPES	SI
45,9	72+	CEV		BILL & TED'S Excellent Advent.	ITA
69,9	109,90$	CEV		BIRDS OF PREY	SI
39,9	....			BIT IN THE MAGIC CASTLE	ITA
79,9	....			BLACK CRYPT	SI
29,9	....			BLADE WARRIOR	
....	69,90$*	CEV		BLOODWICH	SI
49,9	....			BLUEBOY	SI
39,9	....			BONANZA BROS.	SI
49,9	....			BOROBODUR Planet of Doom	SI
32,9	....			BOSTON BOMB CLUB	SI
49,9	....			BRIDES OF DRACULA	ITA
59	....			BRIGADE COMMANDER	
....	89,90$	HCEV		BUSHBUCK	ITA
39,9	....			CALIFORNIA GAMES 2	SI
30,9	....			CANTON	ITA
12,9	....			CAP'N CARNAGE	
29,9	....			CAPTAIN PLANET	SI
....	79,90$	EV		CAPTIVE	
25,9	....			CARCHARODON WHITE SHARKS	SI
69,9	79,90$	V		CARL LEWIS CHALLENGE	SI
24,9	24,90$			CARRIER COMMAND	SI
....	79,90$	EV		CARRIER STRIKE	
....	99,90$	EV		CARRIERS AT WAR	
89,9	99,90$	V		CASTLE OF DR. BRAIN	
69,9	69,90$	CEV		CASTLES	SI
....	49,90$	CEV		CASTLES DATA DISK	SI
59,9	69,90$	EV		CENTURION DEFENDER OF ROME	SI
49,9	....			CHAMPION DRIVER	ITA
69,9	69,90$	CE		CHAMPIONS OF KRYNN	
49,9	59,90$	EV		CHAMPIONSHIP MANAGER	SI
....	69,90$	CEV		CHESS CHAMPION 2175	
59,9	....			CHESSMASTER 2100	
18,9	39,90*	CEV		CISCO HEAT	SI
89,9	99,90$*	EV		CIVILIZATION	SI
....	69,90+	COMP		COLOSSUS	SI
79,9	79,90$	CEV		CONFLICT: KOREA	
42,9	....			CONFLICT: MIDDLE EAST	
49,9	49,90$	CEV		COOL CROC TWINS	SI
49,9	69,90$	V		COVER GIRL POKER	ITA
49,9	....			CRAZY CARS 3	SI
....	99,90$	EV		CRISIS IN THE KREMLIN	
32,9	....			CROWN	
59,9	....			CRUISE FOR A CORPSE	ITA
79,9	79,90$	CE		CURSE OF THE AZURE BONDS	
49,9	....			DiGENERATION	SI
....	99,90$	V		DARK SEED	
....	129,90$	V		DARKLANDS	
79,9	79,90$	CE		DEATH KNIGHTS OF KRYNN	
190	....			DELUXE VIDEO III	
30,9	....			DEVIOUS DESIGNS	
69,9	89,90$*	EV		DICK TRACY	SI
30,9	....			DINOWARS	
....	59*	CEV		DISC	
49,9	....			DISCOVERY	SI
....	24,90+	CEV		DOUBLE DRAGON II	SI
....	49,90$	EV		DOUBLE DRAGON III	SI
24,9	24,90+	EV		DRAGONS OF FLAME	SI
69,9	79,90$	V		DUNE	ITA
59,9	....			DYLAN DOG	ITA
59,9	....			DYNA BLASTER	
59,9	....			EASY AMOS	
30,9	....			ECO PHANTOMS	
....	49,90$	EV		ELF	
79,9	89,90$	EV		ELVIRA II The Jaws of Cerberus	ITA
33,9	....			ELVIRA The Arcade Game	SI
39,9	....			ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL	SI
69,9	79,90$	V		EPIC	SI
49,9	....			ESCAPE FROM COLDITZ	SI
59,9	69,90$	V		ESPANA THE GAMES '92	SI
....	99,90$	V		ESS MEGA European Station Sim.	SI
....	89,90$*	V		ETERNAM	ITA
69,9	79,90$	EV		EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992	SI
49,9	....			EUROPEAN FOOTBALL CHAMP	SI
30,9	....			EXILE	
59,9	69,90$	V		EXTASY	ITA
69,9	79,90$	CEV		EYE OF THE BEHOLDER	
69,9	69,90$*	EV		EYE OF THE BEHOLDER II	SI
....	89,90$	V		F-117A STEALTH FIGHTER 2.0	
....	69,90$	CEV		F-19 STEALTH FIGHTER	SI
39,9	....			F1 G.P. CIRCUITS	ITA
49	....			FACE OFF ICE HOCKEY	SI
....	109,90*$	V		FALCON 3.0	
....	69,90$	V		FALCON 3.0 FIGHTING TIGER	
59,9	59,90*+	V		FASCINATION	ITA
....	59,90$	EV		FIGHTER COMMAND	SI
49,9	....			FIRE & ICE	SI
49,9	....			FIREFORCE	
69,9	....			FLOOR 13	
59,9	....			FOOTBALL CHAMP	ITA
33,9	....			FORMULA 1 3D	ITA
49,9	....			FORT APACHE	SI
....	29$	H		FRANK BRUNO'S BOXING	
....	79,90$	V		FREE D.C.	
25,9	....			FUZZBALL	
39,9	....			G-LOC R360	SI
....	79,90$	CEV		GATEWAY	
79,9	79,90$	CEV		GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER	
....	39,90$	CEV		GAZZA II	SI
....	49,90+			GETTYSBURG	SI
24,9	....			GHOULS'N GHOSTS	SI
69,9	89,90$	V		GLOBAL EFFECT	SI
24,9	24,90$	CEV		GO FOR GOLD	SI
....	89,90+	HCEV		GO SIMULATOR	
49,9	....			GOBLIIINS	SI
....	69,90$	V		GOBLIIINS VGA	SI
....	49,90$	EV		GODS	
24,9	24,90$	CEV		GOLDEN AXE	
33,9	....			GOLDEN EAGLE	
....	119,90$	V		GOLF DAVID LEADBETTER'S	
49,9	....			GRAHAM TAYLOR SOCCER CHALLENGE	SI
79,9	....			GRAND PRIX	
....	79,90$	EV		GRANDMASTER CHESS	
49,9	59,90$	EV		GREAT NAPOLEONIC BATTLES	ITA
....	99,90$	V		GREAT NAVAL BATTLES	
....	89,90$	V		GUNSHIP 2000	SI
....	69,90$	V		GUNSHIP 2000 SCENARIO	
69,9	79,90$	CEV		GUY SPY & Crystals Armaggedon	SI
25,9	....			HAMMERFIST	SI
49,9	....			HARD NOVA	SI
....	79,90$	EV		HARDBALL III	
49,9	....			HARLEQUIN	SI
....	69,90$	EV		HARPOON Designers' Series	
79,9	89,90$*	CE		HARPOON Nuova Edizione	SI
49,9	49,90$*	CE		HARPOON Persian Gulf BS4	SI
49,9	49,90$*	CE		HARPOON Scenario Editor	SI
49,9	49,90$*	CE		HARPOON The MED Conflict BS3	SI
89,9	99,90$	V		HEART OF CHINA	
69	69,90$	EV		HEIMDALL	ITA
89,9	....			HERO'S QUEST	
....	79,90$	EV		HEROES OF THE 357th	SI
49,9	....			HOI	
....	109,90$	V		HONG KONG MAHJONG PRO	
59,9	69,90$	V		HOOK	ITA
49	....			HOT RUBBER	SI
30,9	....			ILYAD	
....	69,90$	HCEV		IMPERIUM	SI
....	109,90$	V		INDIANA JONES Fate of Atlantis	ITA
....	79,90$*	V		INDY ACTION Fate of Atlantis	SI
....	24,90$	CE		INDY Action game	SI
49,9	....			INDY HEAT	SI
25,9	....			INTERCHANGE	SI
29,9	....			INTERNATIONAL 3D TENNIS	SI
59,9	69,90$	V		INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE	SI
49,9	59,90$	CEV		ISHAR	SI
....	24,90+	CE		ITALIA '90	
59,9	....			ITALIAN NIGHT	ITA
20,9	....			JACK NICKLAUS CLIP ART	
....	89,90$	V		JACK NICKLAUS GOLF&COURSE DES	
49,9	....			JAGUAR XJ220	SI
49,9	....			JAMES BOND COLLECTION	SI
20	20*	HCE		JET + JAPAN Scenary Disk	
....	79,90+	CEV		JETFIGHTER II	
39,9	....			JETSONS	SI
59,9	79,90$	EV		JIMMY WHITE'S SNOOKER	SI
49,9	....			JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL	SI
69,9	....			JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL	SI
....	109,90$	V		JOHN MADDEN FOOTBALL II	
69,9	79,90$	EV		JPP'S GOAL BUSTERS	
24,9	....			KICK OFF 2 GIANTS OF EUROPE	
59,9	....			KID GLOVES II	SI
99,9	99,90$*	V		KING'S QUEST V	ITA
....	119,90$	EV		KING'S QUEST VI	
....	79,90+	CE		L'EMPEREUR NAPOLEON 1	
....	99,90+	HCEV		LARRY III Passionate Patty	
89,9	89,90$	V		LARRY V	
....	69,90+	CEV		LEGEND	
69,9	69,90$	CEV		LOOM	
59,9	....			LORD OF THE RINGS	SI
59,9	....			LOTUS III	SI
69,9	79,90$	EV		LURE OF THE TEMPTRESS	ITA
....	69,90$	CEV		MAGIC POCKETS	SI
29,9	29,90$	EV		MANCHESTER UNITED	
....	79,90$	HCEV		MANIAC MANSION	ITA
....	129,90$	V		MANTIS XF5700 Experim. Fighter	
....	79,90*$	EV		MARIO ANDRETTI'S Racing Chall.	SI
....	79,90$	EV		MATRIX CUBED	
69,9	....			MEGA LO MANIA	
59,9	....			MEGA SPORTS	SI
39,9	....			MEGA TWINS	SI
69,9	....			MEGAFORTRESS	
69,9	....			MEGATRAVELLER 2	SI
....	59,90$	CEV		MERCHANT COLONY	SI
79,9	....			MICROPROSE GOLF	
24,9	24,90+	CE		MICROPROSE SOCCER	SI
69,9	119,90$	V		MIDWINTER II Flames of Freedom	SI
....	99,90$	EV		MIGHT AND MAGIC III	
....	119,90$	V		MIGHT AND MAGIC IV	
39,9	....			MILLEMIGLIA	ITA
....	79,90$	EV		MILLENNIUM Return to Earth	
....	69,90$	V		MIXED UP FAIRY TALES	
99,9	109,90$*	V		MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev.	ITA
30,9	....			MOONFALL	SI
....	69,90$	V		MOONSTONE	SI
279	....			MUSIC X 1.1	
49,9	....			MYTH History in the Making	
59	....			NAPOLEON I Campaigns 1805-1814	
24,9	....			NAVY MOVES	
25,9	....			NAVY SEALS	
....	69,90+	EV		NFL	
79,9	....			NO GREATER GLORY	
89,9	....			NOVA 9	
89,9	99,90$	CEV		OMAR SHARIF'S BRIDGE	
49,9	....			ORK	SI
....	24,90$	CEV		OUT RUN	
39,9	....			OUT RUN EUROPA	SI
....	29,90$	CE		OVER THE NET	ITA
69,9	79,90$	EV		PACIFIC ISLANDS	ITA
24,9	24,90$	CEV		PANZA KICK BOXING	SI
79,9	79,90*	HCEV		PANZER BATTLES	
49,9	....			PAPERBOY 2	SI
49	59$	EV		PARAGLINDING SIMULATION	
39,9	....			PARASOL STARS Rainb.Islands 2	
....	149,90$	UTI		PC AUTO	ITA
....	149,90$	UTI		PC COSMOS	ITA
....	149,90$	UTI		PC UOMO	ITA
....	79,90*$	CEV		PERSONAL PRO	
....	59,90+	V		PGA TOUR GOLF Tournament Disk	ITA
....	89,90+	V		PGA TOUR GOLF Windows	ITA

Anna Spina

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

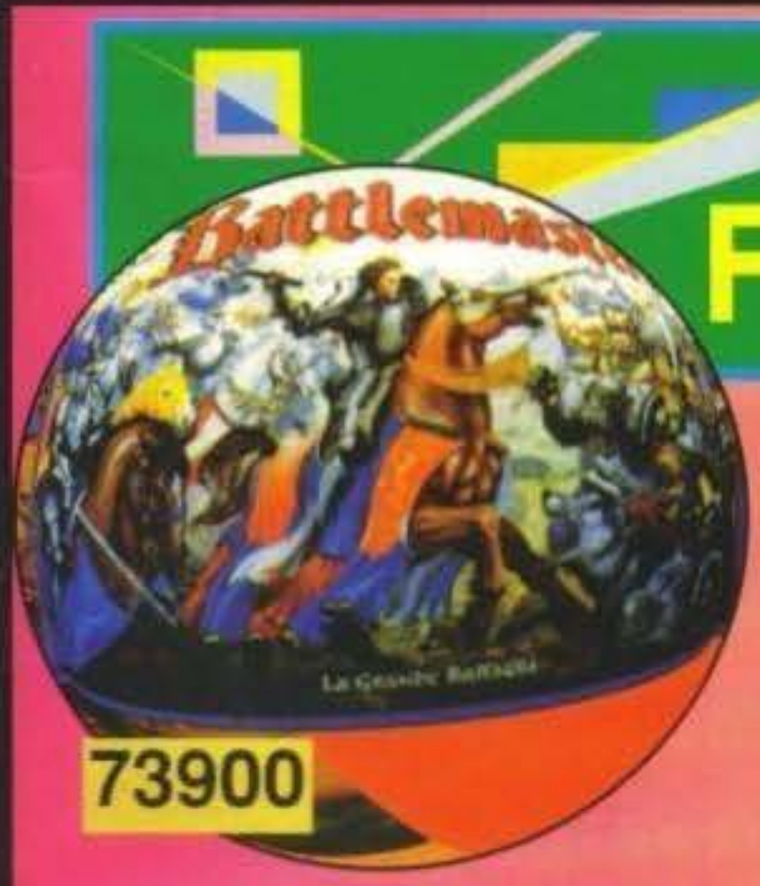
http://www.oldgamesitalia.net/

49,9	....		PINBALL FANTASIES	SI
69,9	79,90$	EV	PLAN 9 FROM OUTER SPACE	
....	99,90$	EV	PLANET'S EDGE	
89,9	99,90$	V	POLICE QUEST III	
79,9	79,90$	CE	POOL OF RADIANCE	
....	79,90$	EV	POOLS OF DARKNESS	
79,9	....		POPULOUS 2	ITA
49,9	....		POPULOUS WORLD EDITOR	SI
....	69,90$	COMP	POWER HITS	
69,9	89,90$	EV	POWERMONGER	SI
33	....		POWERMONGER DATA DISK	SI
59,9	....		PREMIERE	
39,9	....		PRINCE OF PERSIA	
....	59,90$	CEV	PRO TENNIS TOUR 2	SI
499	....		PROFESSIONAL PAGE 1.3	ITA
59,9	....		PROJECT-X	SI
....	89,90$	V	PROPHECY OF THE SHADOW	
49,9	....		PUTTY	SI
....	89,90$	CEV	QUEST AND GLORY	
....	99,90$	EV	QUEST FOR GLORY I	
....	99,90$	EV	QUEST FOR GLORY III	
....	59,90$	EV	RAGE DRIVIN'	SI
24,9	....		RAINBOW ISLANDS	
49,9	69,90$	EV	RAMPART	SI
69,9	....		REALMS	
....	99,90$	V	RED BARON	
....	79,90$	V	RED BARON MISSION BUILDER	
69,9	....		RED ZONE	SI
39,9	....		RETEE!	ITA
....	119,90$	V	REX NEBULAR	
....	24,90+	CE	RICK DANGEROUS	SI
69,9	79,90$	V	RISKY WOODS	SI
....	79,90$	EV	ROAD TO THE FINAL FOUR NCAA	
59,9	....		ROBOCOP 3	
59,9	....		ROBOSPORT	
....	79,90$	CEV	ROGER RABBIT Raising Havoc	SI
....	39,90$		ROLLING RONNIE	SI
24,9	....		ROTOX	
38,9	....		RULES OF ENGAGEMENT	
49,9	59,90$	EV	SAMURAI The Way of the Warrior	SI
....	69,90$	EV	SARGON V	ITA
69,9	69,90$*	CE	SECRET OF MONKEY ISLAND	ITA
....	89,90$*	V	SECRET OF MONKEY ISLAND VGA	ITA
79,9	79,90$	CE	SECRET OF THE SILVER BLADES	
....	99,90$	EV	SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	ITA
59,9	....		SENSIBLE SOCCER	SI
....	79,90$	EV	SFIDE INVERNALI	ITA
69,9	....		SHADOW OF THE BEAST III	SI
24,9	....		SHADOW WARRIORS	
59,9	59,90$		SHADOWLANDS	SI
....	79,90$	EV	SHANGAI II Dragon's Eye	ITA
24,9	....		SHINOBI	SI
....	99,90$	CEV	SHUTTLE	
....	89,90$	V	SIEGE	
89,9	89,90+	EV	SIM ANT	ITA
33	....		SIM CITY ANCIENT CITIES	
33	....		SIM CITY FUTURE CITIES	
69,9	89,90$	COM	SIM CITY/POPULOUS	
....	89,90+	HEV	SIM EARTH	SI
59,9	69,90$	COMP	SIMULSPORTS 1	ITA
....	49,90$	COMP	SOCCER STARS	SI
....	69,90$	CEV	SPACE 1889	SI
....	89,90$	CEV	SPACE ACE II: Borf's Revenge	
49,9	....		SPACE CRUSADE	SI
24,9	....		SPACE HARRIER II	ITA
89,9	....		SPACE QUEST IV	
....	59,90$*	EV	SPACE WRECKED	
....	99,90$	V	SPECIAL FORCES	
....	79,90$	EV	SPRING BREAK	
....	99,90$*	EV	STAR TREK 25th Anniversary	SI
49,9	....		STARUSH	SI
69,9	89,90$	V	STEEL EMPIRE	ITA
49	....		STEVE McQUEEN Westphaser	SI
24,9	....		STRIDER II	SI
59,9	....		STRIKER	
....	79,90$	V	SUMMER CHALLENGE	SI
37,9	....		SUPAPLEX	SI
24,9	....		SUPER MONACO G.P.	SI
24,9	24,90$	CE	SUPER OFF ROAD	SI
37,9	....		SUPER SIM PACK	SI
49,9	....		SUPER SKI 2	SI
79,9	89,90$	HCEV	SUPER TETRIS	
29,9	....		TEAM SUZUKI	SI
....	59,90$	EV	TENNIS CUP 2	SI
39,9	39,90+	EV	TERMINATOR 2	SI
....	69,90$	CEV	THE BARD'S TALE III	SI
....	59,90$*	CEV	THE BASKET MANAGER	ITA
....	99,90$	EV	THE DAGGER OF AMON RA	
89,9	89,90$	EV	THE DARK QUEEN OF KRYNN	
....	49,90$	CEV	THE FINAL CONFLICT	SI
49,9	59,90$	V	THE GODFATHER (Il Padrino)	SI
30,9	....		THE HUNT FOR RED OCTOBER	
....	59,90$	EV	THE IMMORTAL	SI
79,9	69,90$*	CE	THE KEYS TO MARAMON	
....	79,90$	EV	THE MAGIC CANDLE Vol.2	SI
79,9	79,90$	V	THE MANAGER	ITA
21	....		THE PROMISED LANDS (POPULOUS)	
....	79,90$*	EV	THE ROCKETEER	SI
39,9	49,90+	CEV	THE SIMPSONS	SI
....	89,90$	V	THE SUMMONING	
....	89,90$	EV	THE TWO TOWERS Lord of Rings 2	SI
....	79,90$	EV	THEATRE OF WAR	
32,9	....		THUNDER BURNER	
25,9	....		THUNDER JAWS	SI
....	79,90$	EV	TIMEQUEST	
....	49,90$	HCEV	TITUS THE FOX	SI
31,9	....		TOM AND THE GHOST	
24,9	....		TOP SHOTS	
49	....		TOP WRESTLING	ITA
....	39,90$		TOTOPICCHETTO	ITA
29,9	69,90$	EV	TOYOTA CELICA GT RALLY	SI
89,9	89,90$	EV	TREASURES OF SAVAGE FRONTIER	
49,9	....		TRODDLERS	SI
24,9	....		TURRICAN II The Final Fight	SI
....	49,90$*	CEV	TURTLES II The Coin-Op	SI
....	69,90$	EV	TV SPORTS BOXING	
....	89,90$	COMP	ULTIMA SECOND TRILOGY IV-V-VI	
....	89,90$	V	ULTIMA UNDERWORLD	
69,9	....		ULTIMA VI	
....	89,90$	V	ULTIMA VII	SI
....	49,90$	V	ULTIMA VII FORGE OF VIRTUE	
26,9	....		UNDER PRESSURE	SI
39,9	....		UNREAL	
....	69,90$	EV	UTOPIA Creation of a Nation	SI
69,9	79,90$	EV	VENGEANCE OF EXCALIBUR	
49,9	....		VIKINGS Fields of Conquest	SI
49,9	....		WARRIORS OF RELEYNE	SI
69,9	....		WAYNE GRETZKY HOKEY II	
....	59,90+		WHITE DEATH	
59,9	....		WILD WEST WORLD	SI
25,9	....		WILD WHEELS	
....	99,90$	V	WILLY BEAMISH	
....	149,90$	UTI	WINDOWS MICROSOFT 3.1	ITA
....	49,90$	EV	WING COMM.II Spec.Operations 2	
....	99,90$	EV	WING COMMANDER DELUXE ED.	
....	79,90$	EV	WING COMMANDER II	
....	49,90$	EV	WINTER SUPERSPORTS 92	SI
39,9	49,90$	V	WIZKID	
49	....		WOLFCHILD	
....	79,90$	EV	WORLD TENNIS CHAMPIONSHIPS	SI
39,9	49,90+	EV	WRESTLEMANIA WWF	SI
25,9	....		ZARATHRUSTA	SI
49,9	....		ZONE WARRIOR	SI
49,9	....		ZOOL	SI

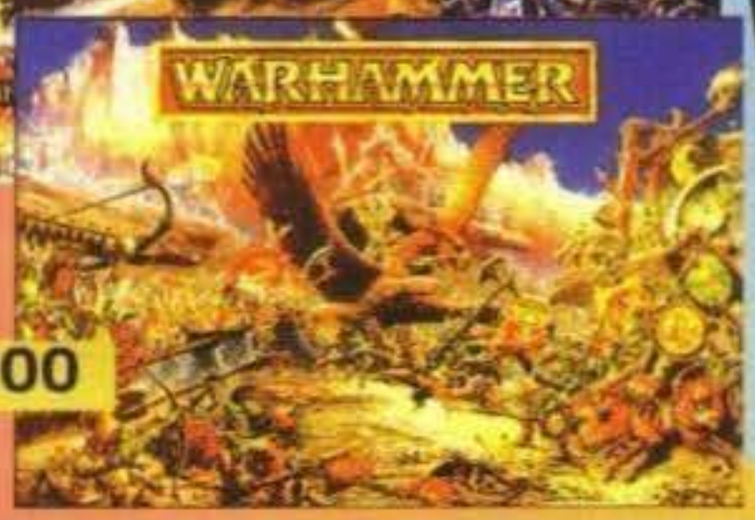
PERGIOCO

VIDEOGAMES PREVISTI PER NATALE

3D WORLD SOCCER	AMI 69.9		
3D WORLD TENNIS	AMI 69.9	PC3 79.9	
A320 AIRBUS	AMI 99.9		
ALONE IN THE DARK		PC ??	
AMOS PROFESSIONAL	AMI ??		
ARMA LETALE	AMI 49.9	PC3 49.9	
ASHES OF THE EMPIRE *ITALIANO*		PC3 ??	
BATTLETOADS	AMI 49.9	PC3 49.9	
CAMPAIGN *ITALIANO*	AMI 89.9	PC3 89.9	
CASTLES 2	AMI ??		
COURSE OF ENCHANTIA	AMI ??		
CREATURES 2	AMI ??		
CRUISE FOR A CORPSE *ITALIANO*		PC3 ??	
CYTRON	AMI 59.9		
DOODLE BUG	AMI ??		
F-15 III		PC3 109.9	
F1 GRAND PRIX		PC3 109.9	
GOBLIINS 2	AMI 69.9	PC3 79.9	
GRAND PRIX UNLIMITED *ITALIANO*		PC3 79.9	
INCA *CD IN OMAGGIO AI PRIMI 80*		PC3 109.9	
INDY ACTION	AMI ??		
INDIANA JONES FATE A.	AMI 119.9	PREZZO INCERTO	
LEGEND OF KYRANDIA *ITA*	AMI 89.9	PC3 89.9	
LEMMINGS PACK	AMI 69.9	PC3 79.9	
MAMMA HO PERSO L'AEREO	AMI 59.9	PC3 69.9	
McDONALD LANDS	AMI 49.9	PC3 49.9	
NATHAN NEVER *ITALIANO*	AMI ??	PC3 ??	
PANGO	AMI ??		
SIM EARTH	AMI 89.9		
SPACE QUEST IV *ITALIANO*		PC3 99.9	
STREET FIGHTER 2	AMI 59.9	PC3 69.9	
TEARAWAY THOMAS	AMI ??		
THE HUMANS *ITALIANO*	AMI 59.9	PC3 59.9	
THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES		PC3 109.9	
WEEN	AMI 79.9	PC3 89.9	
WING COMMANDER	AMI 79.9		
WWF 2	AMI 49.9	PC3 49.9	



i giochi da tavolo...tutti.

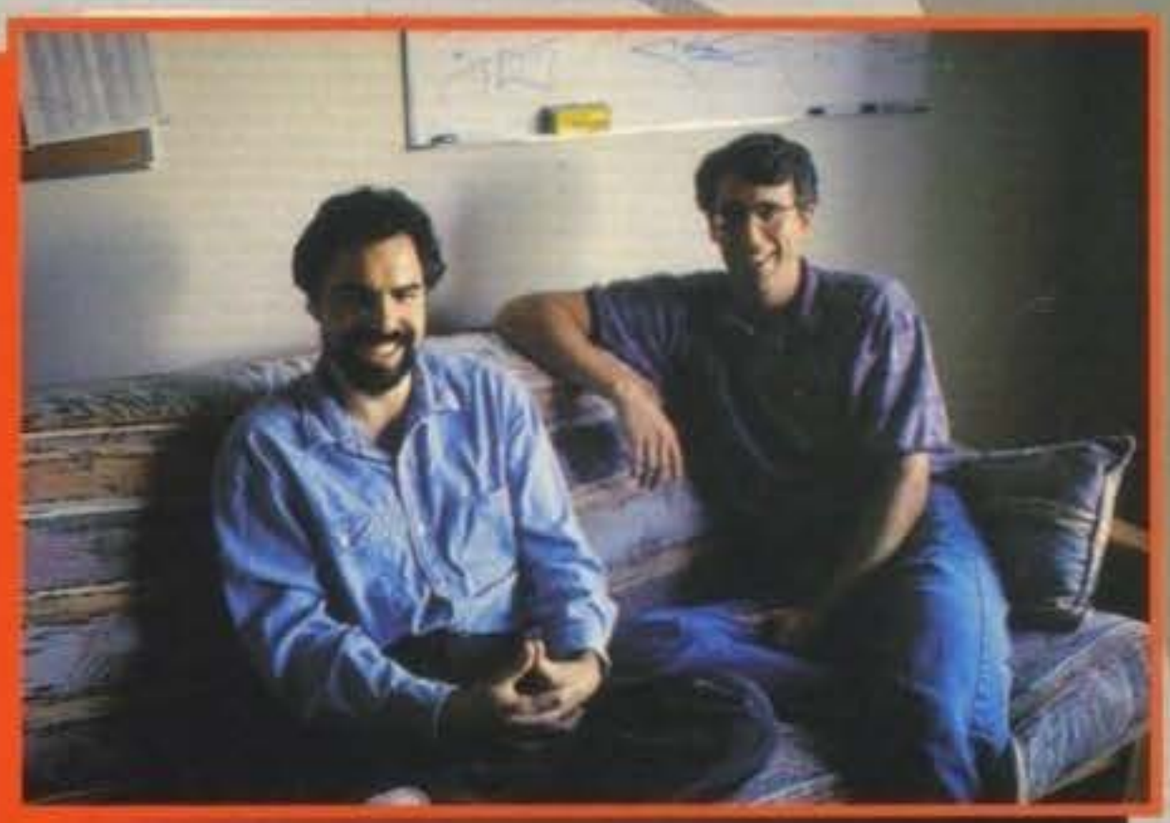


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

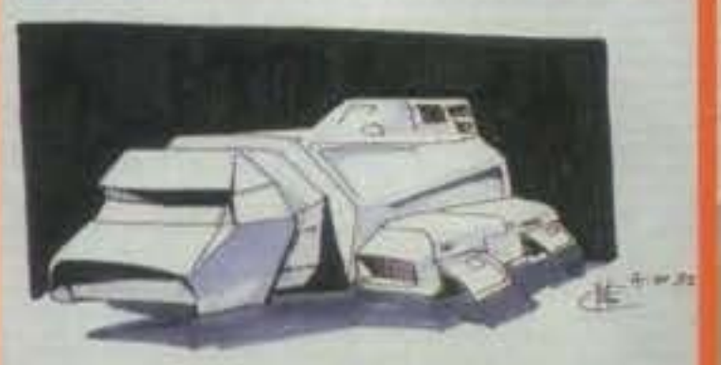
LA FORZA DELLA LUCASARTS

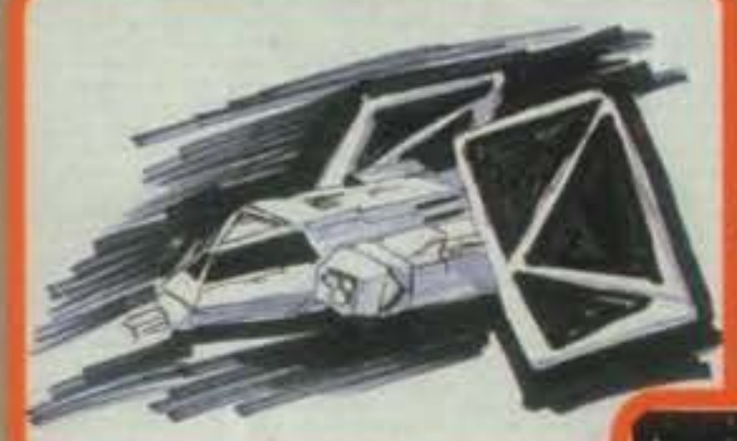


Ecco una foto di ED e LARRY

(Ancora! Caro Al, guarda che come titolo l'ho già usato io l'ultima volta... Non che questo mi faccia onore, l'hanno fatto tutte le riviste... NdMax).

STAR WARS®





Spero ardentemente che tra di voi non ci sia nessuno che non conosce la trilogia di Guerre Stellari, o anche uno solo dei film (Guerre Stellari, L'Impero Colpisce ancora, Il Ritorno dello Jedi); questo perché, se così fosse si sarebbe perso una pietra miliare sia dal punto di vista cinematografico che da quello storico (storia nel film, s'intende).

Beh, le premesse sono più o meno queste: in una lontana galassia, al posto della precedente repubblica, è sorto un impero di umani dimensioni, che opprime le popolazioni di migliaia di pianeti. Negli anni precedenti a quelli in cui inizia la nostra storia si è andata formando un'alleanza ribelle che intende spodestare l'Imperatore e reinstaurare la vecchia Repubblica. Parte integrante e simbolo di quest'ultima sono i cavalieri Jedi, componenti di un'ordine cavalleresco semireligioso perseguitati e inesorabilmente eliminati dalle orde imperiali per paura che possano porsi a capo di un eventuale rivolta e, diciamocelo pure, anche perché sono tra gli esseri più potenti della galassia.

Infine passiamo a descrivere un meccanismo molto importante di tutta la storia, ma dall'altra parte della barricata: Darth Vener (Vader il nome originale). Costui altri non è che un ex cavaliere Jedi, che è stato sedotto dalla parte oscura (cattiva) della "forza", un'energia che secondo i Jedi dovrebbe unire indissolubilmente tutto l'universo ed esserne alla base e che fornisce loro il potere. Per quanto riguarda invece la trama dei film vi consiglio di guardarveli, se non l'avete ancora fatto, e di rifarlo se li avete già visti perché ne vale proprio la pena.

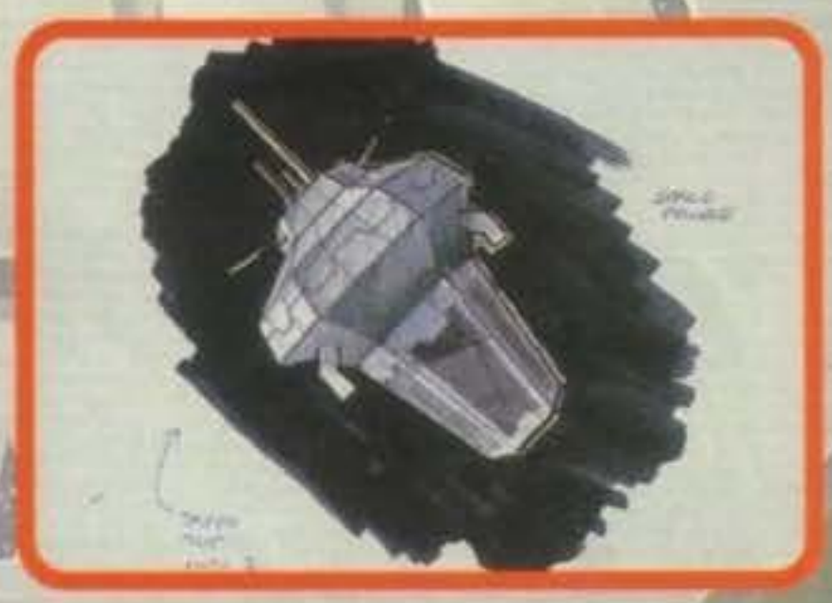
Il gioco, invece, è un simulatore di volo spaziale in cui impersonerete un pilota ribelle, pronto a combattere e morire (se ce ne fosse bisogno) per la libertà della galassia, e in cui avrete quindi la possibilità di cimentarvi nel pilotare i due caccia stellari dell'alleanza: gli A-Wing (non troppo potenti, ma veloci e maneggevoli) e gli X-Wing (distruzione all'ennesima potenza) e gli X-Wing (distruzione all'ennesima potenza, ognuno dei quali nomato a seconda della forma delle ali. Il team che sta dietro a tutto questo è composto da sei personaggi:

- Peter Lincroft. Cresciuto a New York, ha iniziato a lavorare per la LucasArts come freelance dopo aver conseguito una laurea in informatica all'università di Berkeley, in California. Per la casa americana ha programmato la versione per PC di Pipe Dream, fino a che, nel 1987, non entrò a far parte del team di Larry Holland per la programmazione di Secret Weapon of the Luftwaffe. Per X-Wing Peter si occupa delle routine di gestione dei poligoni e vale

- Jon Knoles. Di Seattle, lavorava come grafico fino a che, nel 1989, non fu ingaggiato dalla Taito per disegnare le versioni a 8 bit di Indiana Jones and the Last Crusade. Nel '90 inizia a lavorare per la LucasArts e produce un cracco chiamato quel tizio Jones. Un fugace ritorno alla Taito (versione di Operation Wolf) e poi la LucasArts, dove fa il team di X-Wing e si occupa principalmente della grafica degli abitacoli dei caccia delle astronavi e di molte delle scene "cinematografiche".

- James McLeod. James ha iniziato la propria carriera grafico come hobby (era un ingegnere, infatti), fino a quando non fu "portato" alla LucasArts da un altro artista, Martin Cameron, per lavorare a Battle Chess 1942, nel 1987. Due anni dopo iniziò a lavorare a tempo pieno per la Lucas, con Their Finest Hour: The Battle of Britain; dopo questo titolo James ha lavorato alle versioni in alta risoluzione di Zak McKracken and the Alien Mindbenders, Indiana Jones and the Last Crusade, The Secret of Monkey Island e (immancabile) Secret Weapons of the Luftwaffe. Sotto la sua responsabilità in X-Wing cadono le schermate statiche e i menu.

- Martin "Bucky" Cameron. Cameron iniziò a disegnare nel 1980, iniziando a esporre le proprie opere l'anno successivo. Nel 1986 cominciò a lavorare come freelance per le Davis Publications (Analog, Arnold Shapiro Productions e Penthouse (wow!), e un anno dopo



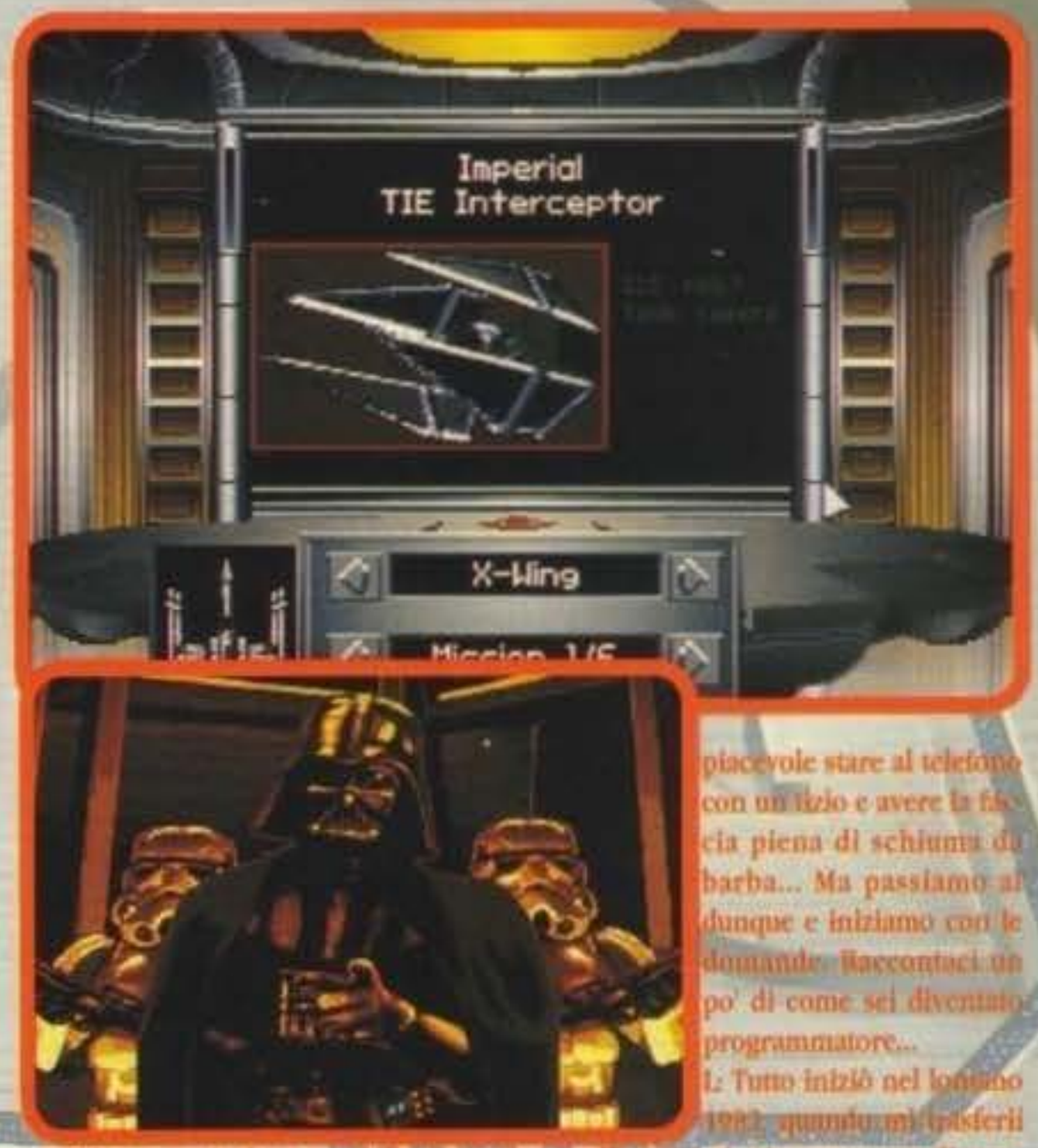
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERVIEW

Ed ecco BUCKY, JAMES e DAN



si trasferì nella California del nord e divenne un grafico per la Lucas. Da allora ha messo mano a tutti i giochi della softwarehouse con l'eccezione di Loom; e di Battlehawks 1942 in poi (quindi dall'inizio) lavora con il team di Larry Holland alla produzione di simulatori di volo.

Edward Kilham. Bevanci finalmente è uno dei disorganizzatori del progetto. Ed iniziò col programmare Calligrapher su Amiga per Jeff Braun (il fondatore della Maxis) e successivamente Roposport su Macintosh, sempre per la Maxis. Allo stesso tempo cominciò pure a collaborare con la LucasArts, e in particolare sulla conversione per Amiga di Zak McKracken. Con la successiva conversione, Monkey Island, iniziò il suo lavoro a tempo pieno presso la Lucas. Ed è stato forse la prima persona a occuparsi di X-Wing, e fu lui ad avere sviluppato il Landru (LucasArts' Native Development Resource Utility), che è praticamente il "motore" che tiene in piedi il gioco, e che si occupa di gestire le animazioni, la grafica e il suono.

Le altre competenze di Ed in X-Wing comprendono grafica, sonoro, organizzazione delle scene "cinematografiche", e dell'interfaccia utente, programmazione e organizzazione del gioco più in generale (buon lavoro!).

Lawrence Holland. Larry è il 'capo' del gruppo di produzione di simulatori della LucasArts, e al suo attivo ha tre di tutto rispetto: Battlehawks 1942, Their Finest Hour: Battle of Britain e Secret Weapons of the Luftwaffe (assieme ai data disk). Oltre a questo è il coordinatore, assieme a Edward Kilham, di X-Wing. Il resto del suo curriculum l'ho volutamente omesso perché... tah-dah! Sono riuscito a raggiungerlo e a chiacchierarci un po', quindi godetevi l'intervista...

Trrrr, trrrr (squillo del telefono un po' strano... d'altronde chiamavo in America).

L: Bello!

A: Larry!

L: Sì?

A: Ciao, sono Alex da TGM in Italia. Dovevamo fare due chiacchiere, ricordi?

L: Oh, certo.

A: Mmm, non ti ho svegliato, vero?

L: No, no, non ti preoccupare... Solo che, beh, mi stavo facendo la barba...

A: Ok, allora ci sentiamo tra una quindicina di minuti. Ciao.

Arisquillo, aricliao e ricominciamo:

L: Grazie per aver chiamato un po' più tardi.

A: Beh, ho immaginato che non doveva essere così piacevole stare al telefono con un lizio e avere la faccia piena di schiuma da barba... Ma passiamo al dunque e iniziamo con le domande. Raccontaci un po' di come sei diventato programmatore...

L: Tutto iniziò nel lontano 1982, quando mi trasferii dalla costa est a quella ovest. Il mio compagno di stanza aveva un Atari 800 e allora anch'io decisi di comperarmi un computer e acquistai un Commodore 64. Per un anno o giù di lì, siccome la cosa mi aveva abbastanza appassionato, studiai come autodidatta l'assembler su 64 e nel 1983 cominciai la mia carriera di programmatore con la Hesware (Human Engineered Software). All'inizio mi occupavo di conversioni di giochi come per esempio Super Zaxxon. Più tardi arrivarono i miei giochi, il primo dei quali fu Project: Space Station. Si trattava di un gioco in cui si doveva costruire e organizzare una stazione spaziale con degli shuttle, e così via. Allora erano progetti che la NASA aveva intenzione di sviluppare e da loro ho ottenuto anche un po' di collaborazione. Da allora mi sono sempre interessato alle simulazioni di ambienti e/o di situazioni, e quindi il passo verso i simulatori di volo è abbastanza breve. Nel 1985 iniziai a lavorare come freelance e l'anno dopo collaborai come indipendente anche con la LucasArts (allora LucasFilm).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

[illegible] per la Lucas sono stati a livello di programmazione e coordinamento e sono PHM Pegasus e Strike Fleet. Dopo aver messo insieme la squadra ha fatto Battlehawks 1942, Their Finest Hour e Secret Weapons of the Luftwaffe.

A: [illegible] X-Wing. Come mai, dopo tanti anni (il primo film uscì nel 1977) solo adesso l'idea di fare un simile tipo di gioco?

L: Beh, qui negli Stati Uniti la fama e il successo di Guerre Stellari non sono diminuiti, anche a distanza di quindici anni dall'uscita del primo film. Qualche [illegible] hanno ridato in TV L'Impero Colpisce Ancora e Il Ritorno dello Jedi e la trasmissione ha registrato un'audience incredibile. E poi ci sono altri motivi: la licenza per produrre dei giochi su Star Wars era stata concessa alla Broderbund Software, che come penso saprai è una softwarehouse americana, per tre titoli e non è da molto che è tornata alla LucasArts. Da lì poi ci è voluto comunque del tempo per organizzare la cosa, circa tre anni, e ora eccoci qui...

A: Capisco. Comunque nemmeno qui da noi Guerre Stellari viene dimenticato: proprio l'altroieri sera con un paio di amici dovevamo fare un tour de force e vedere tutta la trilogia di film. Abbiamo iniziato in tre e abbiamo finito in otto... (Risata di Larry). Parlando del gioco in particolare, in che modo è stato migliorato rispetto ai vostri precedenti lavori e ad altri in circolazione?

L: Beh, la cosa è molto semplice e riguarda principalmente le astronavi: siamo passati da una grafica in bitmap a una vettoriale completamente a poligoni, usando su questi ultimi tecniche di brush e texture mapping per renderli più realistici (e qui penso ci [illegible] bump mapping [illegible] un'immagine [illegible] a un poligono [illegible] al poligono [illegible] mapping, il poligono si [illegible] un'immagine [illegible] matematicamente [illegible] al resto. Spiegazione [illegible] le immagini in bitmap sono state [illegible] per gli effetti speciali, direttamente [illegible] dai film della serie, quali le esplosioni e i [illegible] lampi blu che avvolgono le astronavi quando vengono colpite. Questo l'abbiamo fatto perché ci siamo accorti che negli altri prodotti [illegible] che usano la grafica bitmap gli aerei e/o le astronavi avevano sì un aspetto fantastico, ma solo se visti da "lontano"; infatti, quando ci si "avvicinava" assumevano sembianze pixellose e sfocate. In questo modo invece le astronavi hanno un look grandioso sia da vicino che da lontano, con scritte, simboli, ecc. ecc.

A: Una domanda sorge quindi spontanea, direi: con tutti questi poligoni su che macchine girerà in maniera decente il gioco?

L: Sicuramente il gioco è fatto per i 386 e i 486, perché su queste macchine risulterà più fluido e veloce, ma sui 286 X-Wing andrà meglio di un suo certo concorrente...

A: Ok, ok. Tornando al gioco: come si articola?

L: Al contrario di Wing Commander, nel quale c'era una certa storia, una specie di film non interattivo in cui il giocatore agiva solo nelle scene di volo e di combattimento, X-Wing sarà molto più vasto come gioco. Si divide principalmente in tre parti: la prima è rappresentata da un'area di volo costellata da ostacoli e servirà a misurare le doti di controllo del velivolo da parte del pilota; nella seconda potrete scegliere di volare in una delle missioni a vostra disposizione pilotando tre diverse [illegible] "volare" per [illegible], mentre nella terza avrete la possibilità di intraprendere una carriera di pilota nell'Alleanza Ribelle, volando così in diverse missioni direttamente collegate fra di loro e divise da scene "cinematografiche" in cui avrete comunque la possibilità di interagire con tutto ciò che accade. La storia inizia agli albori dell'attività ribelle e termina con l'attacco dell'Alleanza alla Morte Nera, scena capitale del primo film; è quello che noi definiamo una "prequela", va cioè dai primordi fino al primo film.

A: Ci sono stati problemi particolari nello sviluppare questo titolo (in relazione sempre ai vostri altri lavori)?

L: (Ride). No, se devo essere sincero sviluppare questo gioco è stato sotto un certo punto di vista più facile, e questo per una [illegible] di aspetti differenti [illegible] la tecnologia [illegible] in maniera più completa dal nostro ultimo titolo; poi bisogna dire che abbiamo avuto la possibilità di concentrarci molto di più sulle astronavi invece che sul paesaggio e non abbiamo così dovuto preoccuparci di disegnare terreni, case, ecc. Tutto questo, unito al fatto che non abbiamo dovuto in nessun caso [illegible] il gioco [illegible] te [illegible] molto più fluido, più veloce. Inoltre la dinamica di volo è meno complicata, perché [illegible] le astronavi nello spazio e quindi [illegible], non abbiamo dovuto [illegible] conto dell'atmosfera e degli effetti che questa ha sulle varie manovre. Nonostante tutto, però, ci siamo ispirati alle tecniche di duello aereo (come del resto hanno fatto per i vari film) della seconda guerra mondiale, quindi pieni d'azione.

A: In poche parole altri punti salienti del gioco?

L: L'intelligenza del gioco è migliorata, specialmente per quanto riguarda i vari combattimenti; il sistema musicale è interattivo, una variazione dell'ormai famoso iMuse, (reso tale dalle varie avventure) e suoni e parlato digitalizzati (anche quelli dal film, infatti potrete sentire i vari piloti che "parlottano" tra di loro durante le varie missioni).

A: E le specifiche tecniche della macchina necessaria per giocare?

L: Molto semplice: un minimo di 640 k, una scheda sonora (meglio se SoundBlaster per godersi gli effetti digitalizzati), memoria extra per avere la musica durante i dogfight...

A: Sarà un programma mangia-memoria?

L: No, il programma "si accontenta" di usare la memoria fino a due mega... E da otto a dieci su hard disk.

A: Mi sembra che possa bastare, almeno per quanto riguarda il gioco. Un ultimo paio di cose su di te, sul tipo di "quali sono i giochi che ti piacciono di più" e "quali sono i vostri futuri progetti"...

L: Beh, a me piacciono molto i giochi di strategia, sai quelli in cui devi pensare con calma a ciò che devi fare, tipo Shanghai e via discorrendo... Penso che ciò sia dovuto al fatto che effettivamente ne ho abbastanza di quelli aerei anche solo testando i nostri giochi... Per quanto riguarda il futuro direi che ora vediamo di finire questo, poi potrebbe darsi che ne arrivino altri...

A: Ok, Larry. Ti ringrazio di tutto, specialmente di aver posticipato la tua colazione di una quarantina di minuti. In bocca al lupo per il tuo lavoro, grazie e ciao.

L: Ciao, Alex. È stato un piacere.

A: Bye and take care.

L: Yeah, you too; bye.

Alex "L.A." Rossetto

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

TENTACOLARMENTE LUCAS...

Non contenti d'aver solleticato la vostra immaginazione per ben tre pagine con lo spettacolare X-Wing, ecco una seconda chicca che siamo certi non potrà non suscitare in tutti voi emozioni altrettanto intense... Le prime immagini in anteprima della nuova avventura grafica targata LucasArts!

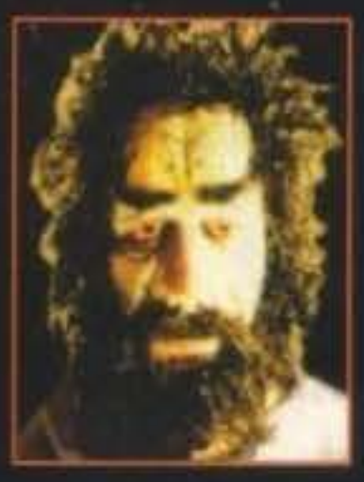
Dunque, giusto per introdurre adeguatamente questo potenziale futuro campione del quale mi accingo a parlare, è necessario fare un bel salto nel tempo che fu, più esattamente quando la LucasArts si chiamava ancora Lucasfilm Games. Ora, in quei beati tempi, quando i videogiochi non occupavano ancora decine di mega sui nostri poveri ardischi, la Lucasfilm aveva scritto un paio di avventure che riscossero travolgente successo tra pubblico (voi) e critica (noi). Vi rinfresco la RAM organica con i loro riveriti nomi: Maniac Mansion e Zak McKracken And The Alien Mindbenders. Aggiungo allora come quello che in questa circostanza maggiormente ci interessa sia soprattutto il primo, in cui trovavate alcuni baldi giovanotti alle prese con il rapimento di una povera innocente ragazza rapita dal solito scienziato pazzo che la teneva prigioniera nel suo "Seckrit Lab". Ebbene, a distanza di parecchi anni sta per uscirne il seguito, supervitaminizzato con tutte le recenti conquiste della tecnologia videogiochistica.

Il nome è "Day of the Tentacle", con sottotitolo "Maniac Mansion 2", e naturalmente i riferimenti tecnologici vanno in massima parte a "Indiana Jones And The Fate Of Atlantis", che è al momento lo stato dell'arte per le avventure Lucas. Cominciamo a imperversare, dunque: la grafica è stata promossa MCGA 256 colori (su PC, ovviamente) dagli originali 16, mentre il sonoro si avvale del sistema iMUSE che riusciva a coinvolgerci così bene nel succitato gioco di Indy. Se per caso questa sigla fosse sanscrito per voi, rammenterà che l'iMUSE è un sistema di gestione musicale che consente di agire direttamente sulla qualità della colonna sonora per riflettere in musica le sensazioni che il gioco vuole creare in quel momento: un intelligente "direttore d'orchestra" con gli occhi fissi alla qualità dell'azione. Se questo può chiudere il discorso per ciò che riguarda il sonoro, rimane aperto il dibattito sulla grafica, e qui vi chiedo un altro sforzo di memoria, per rammentare un noto prodotto Sierra con Larry e Patti. Certo, proprio Larry 5: se non siete vissuti su Plutone fino a qualche tempo fa, saprete che Larry 5 introduceva, nella linea delle avventure in stile cartone animato, una grafica da cartone animato. Al posto di disegni realistici con colori squillanti ci proponeva gli stessi colori squillanti su scenari deformati in modo grottesco, con prospettive assurde e situazioni ovviamente cartonesche. E in "Day of the Tentacle" la grafica "cartoonesca" dilaga a macchia d'inchiostro perché coinvolge anche il menu delle azioni e le icone degli oggetti. Come vi mostreranno le foto, riferite alla versione inglese, i comandi su cui si punta col mouse non sono più compassate scritte in cornice, ricavate da caratteri con regolarità tipografica, ma vere bizzarrie visive con tutte le lettere di dimensioni diverse, che sembrano voler schizzare via come mortaretti accesi. Avevo parlato delle icone nell'inventario: vi aspettavate forse rappresentazioni pittoriche in scala ridotta? Urgh, vade retro! In questo gioco linee e angoli retti sono stati rigorosamente banditi: se provaste, ad esempio, a salire una scala a pioli, non mi meraviglierei che la vostra ascensione portasse dovunque fuorché verso l'alto. I personaggi non fanno eccezione veruna: come quelli di Maniac Mansion erano longilinei e austeri, questi sono capricciosi e tormentati nelle loro linee grafiche, a fini ovviamente umoristici. Dell'antesignano è rimasta l'idea del gioco multipersonaggio, come così è rimasto invariato il numero dei personaggi: tre. La differenza è che in MM i tre erano scelti tra (mi pare) otto, mentre qui sono fissi, e sono precisamente Hoagie, Laverne e Bernard. Hoagie è il classico stereotipo del rockettaro sbertucciato e maniaco, Laverne è una liceale con qualche rotella non precisamente a posto, e infine Bernard è molto simile a noi perché è un pa(r)tito irrecuperabile dell'informatica. Il loro nemico, ancora una volta, è uno scienziato pazzo: stavolta non ha rapito la ragazza del capogruppo, ma con la solita sequela di esperimenti folli ha creato certi tentacoli mutoidi che fremono dalla voglia di strizzare il nostro pianeta in un rovente abbraccio. Il sistema di gioco, l'ormai celebre SCUMM, è invece rimasto (a grandi linee, anche perché il mitico Ron Gilbert ha nel frattempo cambiato bandiera)) pressoché immutato... ci ha accompagnati su Melee Island come in Atlantide, continuando, prevedibilmente, a migliorare senza perdere la sua identità. Questo è più o meno tutto: purtroppo le informazioni pervenuteci non erano in abbondanza sibaritica, e quindi possiamo dirvi solo che la versione PC VGA uscirà nella tarda primavera dell'anno prossimo. Non si sa un bel tubo di altre versioni, quindi contentatevi per adesso delle foto che ci sono state inviate: ad ogni minuto che passa la recensione è sempre più vicina!

W.B.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



WOOD

THE PROPHECY

"Sul Reame delle Rocce Blu incombe l'ombra di Kraal"

Un grande gioco d'avventura magica!
Animazioni a video* dei personaggi in interazione diretta con la grafica.
Un vampiro vorace e malizioso come insolito alleato.
Ergonomia semplice e ricca.

* Unicamente su PC

Disponibile per PC, ATARI e AMIGA. Uscita per CD-ROM nel 1993.

COKTEL VISION

Distribuzione esclusiva:

CTO ... Predosa (Bo) - Via Piemonte, 7/F - Tel. 051/...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEW

AQUATIC GAMES

STARRING

JAMES POND AND THE AQUABATS

SOFTWARE E MANUALE IN ITALIANO

L'EVENTO SPORTIVO PIÙ ECCENTRICO MAI VISTO PRIMA!

Unitevi a Pond e ai suoi amici per divertirvi un po' a giocare prima della loro prossima missione importante! Pond deve essere nel pieno della forma per poter affrontare quel farabutto del Dr. Maybe, e così si allena in stravaganti gare come il tuffo da 100 metri. Salto in lungo con un piede solo e poi salto alla rana e agli ostacoli. Azioni dinamiche alquanto "insolite" vi assicurano un divertimento senza precedenti!

Disponibile per AMIGA e ST

MILLENNIUM

Published by

ELECTRONIC ARTS™

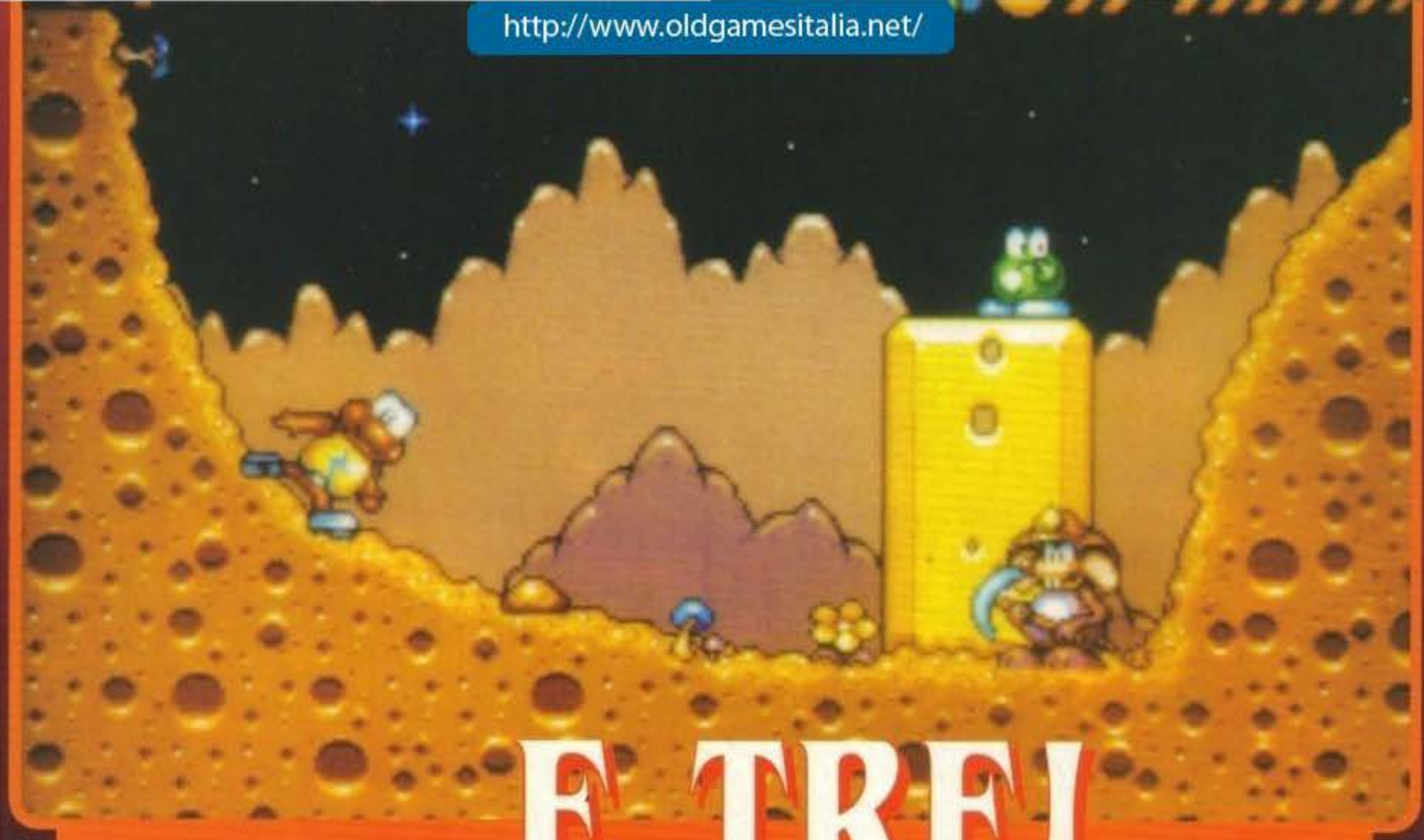
C.T.O.

40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte, 7/F
Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax 051/753

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



...E TRE!

Questo titolo potrebbe adattarsi praticamente a qualsiasi cosa, e lo sappiamo bene: ma sappiamo altrettanto bene che quella di cui ci accingiamo a parlare è una delle serie più amate dai lettori di TGM. Di cosa stiamo parlando? Guardate un po' le foto...

Signori e signore, è arrivato! O meglio, sta arrivando: stiamo parlando del terzo episodio della serie dedicata al pesce rosso più famoso della storia dei videogiochi. "Il mio nome è Pond, James Pond", dico bene? Esatto: James Pond 3 - Operation Starfish. In quest'ultimo episodio, portiamo il nostro amico FISH addirittura sulla Luna, ma andiamo con ordine.

Dopo la sconfitta subita ad opera di Robocod, il dottor Maybe non si era più fatto sentire: i bambini che al solo sentire il suo nome tremavano e si nascondevano sotto il letto e le nonne che infilzavano il gatto con i ferri da maglia solo al vederne una foto finalmente potevano dormire sonni tranquilli, consci della protettiva presenza di James Pond. Il perfido dottore non aveva però finito d'insidiare il mondo con le sue losche trame: la misteriosa scomparsa di uno shuttle della NASA che trasportava un satellite di difesa supersegretissimo fece subito temere il peggio. Fortunatamente Pond nel frattempo non era rimasto con le mani in mano, e ha continuato ad impratichirsi nell'uso della nuova tuta RoboSuit Mark II, molto più leggera e potente della precedente (usata in Robocod), insieme ad alcuni gadget davvero speciali.

I primi rapporti parlavano di una gigantesca base lunare coperta interamente di luci apparentemente inutili "incastrata" in un gigantesco cratere. Subito il FISH mandò nello spazio a

http://www.oldgamesitalia.net/

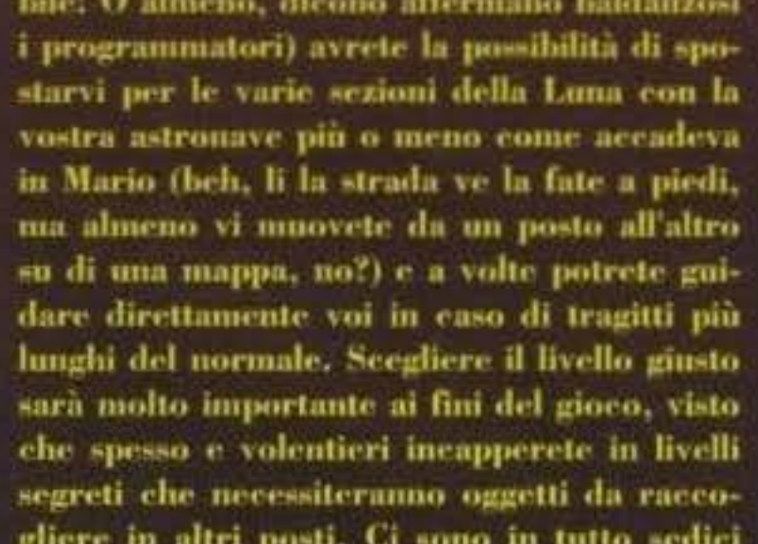
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

bordo di un razzo un team di tre agenti scelti. L'ultima comunicazione ricevuta prima della perdita del contatto radio parlava di un raggio trattore e del famigerato Dr Maybe...

Quale sarà il piano del malefico? Torniamo un po' indietro nel tempo... Alcuni mesi prima di questa vera e propria azione di forza, Maybe ha reclutato centinaia e centinaia di incavolatissimi ratti per farli partecipare al suo piano criminoso; sì, direte voi, ma quale piano? Semplice, estrarre tutto il formaggio dalla Luna, venderlo sulla Terra a basso costo, e assicurarsi il monopolio mondiale dei latticini (sulla luna infatti si trovano anche yogurt e prodotti vari, non lo sapevate?) ottenendo in questo modo il controllo totale dei prezzi. Ed ecco quindi rendersi necessaria una vostra missione lunare...

Questa, più o meno è la trama di James Pond III, ovvero, un successo annunciato. Il solito mix di schema classico piattaformico e esplorazione alla Mario questa volta viene integrato da un fattore di pianificazione: da qualche parte su queste pagine dovreste riuscire a scorgere una foto di una specie di mappa, nevvero? Ebbene, finendo i vari livelli (ce ne sono circa un centinaio, incredibile! O almeno, dicono affermano baldanzosi i programmatori) avrete la possibilità di spostarvi per le varie sezioni della Luna con la vostra astronave più o meno come accadeva in Mario (beh, lì la strada ve la fate a piedi, ma almeno vi muovete da un posto all'altro su di una mappa, no?) e a volte potrete guidare direttamente voi in caso di tragitti più lunghi del normale. Scegliere il livello giusto sarà molto importante ai fini del gioco, visto che spesso e volentieri incapperete in livelli segreti che necessiteranno oggetti da raccogliere in altri posti. Ci sono in tutto sedici ambientazioni differenti, che vanno dalle miniere di formaggio alla base finale del Dr. Maybe, e tutte andranno esplorate a fondo per riuscire a bloccare il piano alimentar-economico del fetentone in questione. Per riuscire nella propria missione Pond dovrà anche essere in grado di pilotare alcuni bizzarri veicoli come una muovissima Buggy lunare, una trivella, un gigantesco verme alla Dune e un mini-razzo, mentre in alcuni livelli speciali si potrà perfino equipaggiare con degli sci, degli stivali a razzo, dei travestimenti molto peculiari (Pond travestito da frutto non è uno spettacolo da tutti i giorni) e degli stivali antigravità.



Le specifiche del gioco sono decisamente impressionanti: oltre a una doppia versione Amiga con utilizzo del chipset AA (leggetevi l'intervista), uno sprite principale decisamente più grosso del normale, uno scroll parallattico simile a quello usato in Robocod (più fluido, però) con dei fondali più particolareggiati e addirittura un modo a due giocatori quando si recuperano gli agenti speciali imprigionati da Maybe. Ovviamente, se non si ha un amico sottomano ("accidenti, ma dove l'avrò messo?") il computer impersonerà il secondo giocatore, in maniera più che soddisfacente (e noi stiamo ancora aspettando Chaos Engine...). Insomma, questo terzo episodio si prospetta ancora più incredibile del secondo, e come al solito, "non ci resta che aspettare"...

COLPO DI SCENAAAAAAAA!

Ed eccovi un'altra, incredibile Intervista ai Programmatori sempre ad opera del tentacolare Max. Indovina chi viene a cena questa volta? Ma dai fate pietà, se queste due pagine le abbiamo dedicate a James Pond 3, a chi l'avremo fatta l'intervista? Alla donna delle pulizie? Ma fateci il favore...

Commmque, dall'altra parte del microfono (si fa per dire) c'è la Vectordean capitanata da Steve Bak, che tra l'altro ha programmato Dogs of War, Bad Company e, ovviamente, James Pond e Robocod.

Ma andiamo a incominciare...

MAX: Chi c'è effettivamente dietro a James Pond 3?

STEVE: La "compagnia" di sviluppo è la Vectordean (come potrete certo avere intuito NdMA). Il design del gioco e il codice vero e proprio è a cura di Chris Sorrel, che fece la stessa cosa per James Pond e Robocod. Chris si occupa anche della grafica, assistito da Sean Nicholls e Leavon Archer. Degli effetti sonori e della musica se ne occuperà Richard Joseph, mentre io disegno i livelli.

MAX: Dopo Mario e Sonic, più o meno tutte le software house hanno provato o stanno provando a sfornare la loro "versione migliorata". E voi?

STEVE: Tecnicamente il gioco sarà allo stesso livello di Sonic. Ad ogni modo, questo gioco non sarà spinto solo da effetti speciali o particolari, visto che pensiamo che la giocabilità e fornire interesse per il personaggio principale sia molto più importante.

MAX: Tutti i vostri precedenti giochi sono stati convertiti direttamente su Megadrive, che ne pensate delle console? State pensando di abbandonare l'Amiga? Quali sono le maggiori differenze tra le due macchine in termini di programmazione?

STEVE: I giochi precedenti potranno anche essere stati convertiti direttamente da un formato all'altro, ma con Pond III il nostro obbiettivo è di produrre versioni che useranno al meglio i punti di forza delle varie macchine. Il lavoro maggiore questa volta si fa su Megadrive e su due versioni differenti per Amiga. Ci sarà una versione per gli Amiga normali e una differente per i nuovi modelli con i chip grafici AA (1200, 4000. NdMA) che sarà "potenziata" grazie alle nuove possibilità tecniche. Tutto il codice e gli effetti sono stati riscritti per tutte e tre le versioni e non ci dovrebbero essere problemi come il famigerato scroll verticale di Robocod. E come avrete capito, NON abbiamo intenzione di abbandonare l'Amiga...

MAX: Oramai James Pond sta diventando un vero e proprio eroe: ci sarà un quarto episodio?

STEVE: Si, ci sarà quasi sicuramente un James Pond IV, anche se la storia di background esatta non è ancora stata definita. Il team di sviluppo continuerà comunque ad essere lo stesso...

E a questo punto non mi rimane che congedarmi da voi con un calorosissimo torna a casa Pond! (La recensione è prevista per il prossimo Marzo).

MA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Aperto anche il Sabato
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

NEWEL srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 3300035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 3000036 (5 linee r.a.)

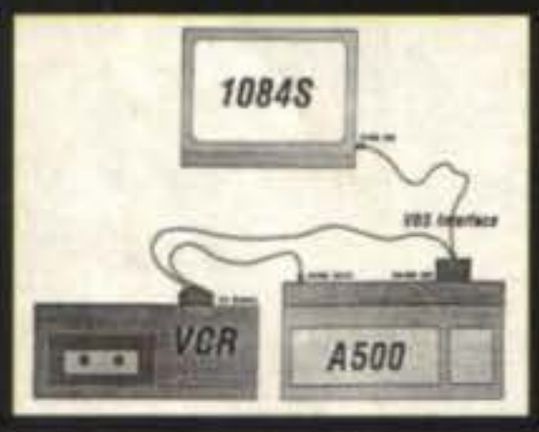
Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

VIDEO BACKUP L. 88.000

VIDEO BACKUP + VIDEOCASSETTA con oltre 200 programmi L. 138.000

Utile accessorio per salvare enormi quantitativi di dati utilizzando un semplice videoregistratore. Potete fare qualsiasi tipo di backup dei files, backup di hard disk, directories o singoli dischetti utilizzando un comune videoregistratore. Una cassetta da 240 min. offre uno spazio di circa 200 Mb. Il backup di un singolo disco impiega circa 64 sec. L'accessorio lavora come uno Streamer con la possibilità di recuperare solo determinati files grazie ad un menù che terrà conto dei giri del videoregistratore. Così ci si potrà posizionare direttamente sul file interessato. L'Hard/Floppy Video Backup può essere usato anche senza il possesso di un Hard Disk. Nella confezione è compresa una videocassetta con 160 Mb di software Pubblico Dominio.

Software e manuale in italiano!
VERSIONE INTEGRALE 35 PAGINE DISPONIBILE



NOVITA'!

KICKSTART 1.3 L. 79.000
Nuova scheda per A500 Plus. Si inserisce semplicemente all'interno dell'Amiga senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il S/O 1.3 selezionabili tramite l'apposito interruttore. Si risolve così il problema d'incompatibilità con programmi e giochi. Semplice installazione, manuale in italiano.

KICKSTART 1.3 PER AMIGA 600 L. 89.000
Nuova scheda per A600 . Si inserisce semplicemente all'interno dell'Amiga senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il S/O 1.3 selezionabili tramite l'apposito interruttore. Si risolve così il problema d'incompatibilità con programmi e giochi. Semplice installazione, manuale in italiano.

KICKSTART 2.0 AUTOMATICO L. 89.000
Trasforma il tuo vecchio A500 e 2000 V1.3 con il rivoluzionario 2.0. Il tutto studiato su una apposita scheda dotata di interruttore automatico (tramite pressione sul tastomouse) con il quale si può selezionare, secondo l'uso, il S/O 1.3 o 2.0. Semplice installazione e senza saldature. Manuale in italiano.

SPECIALE GENLOCK

PAL GENLOCK 3.0 L. 279.000
Questo Genlock si adatta a tutti gli Amiga, semiprofessionale con fader per la regolazione, dissolvenza. Alimentazione diretta da Amiga, semplicissimo da usare, chiare istruzioni in italiano, indispensabile per la titolazione amatoriale di videocassette, film, ecc.

SUPER MAXIGEN L. 990.000
Nuovissimo genlock professionale, qualità Broadcast con S-VHS in uscita, regolazione livelli, 2 uscite out, per visualizzare il vostro lavoro mentre viene registrato. Possibilità di Super impose; banda passante a 6Mhz. 1vpp 75 ohm. Alimentazione esterna 500 mA 12V (alimentatore fornito di serie); con serie effetti video, finalmente un genlock di altissima qualità ad un prezzo fantastico! Manualistica in italiano a corredo.

OFFERTE ESPANSIONI DI MEMORIA

512 K PER A500 E A500 PLUS	L. 59.000
512 K + CLOCK PER A500	L. 69.000
1,5 MB + CLOCK PER A500	L. 179.000
2 MB + CLOCK PER A500	L. 279.000
1 MB PER A500 PLUS	L. 119.000
2 MB ESTERNA PER A1000	L. 390.000
2 MB ESPANDIBILE A 8 PER A2000	L. 350.000
ESPANSIONI ESTERNE SUPRA 2 Mb espandibile fino a 8 Mb	L. 390.000

Trackball L. 99.000
Trackball senza fili per tutti gli Amiga.

220 - PROTECTOR L. 59.000
Multopresa a 8 spine, consigliata da tutte le principali case di computer, previene guasti accidentali, sbalzi di corrente, ecc. La multipresa è dotata di interruttore luminoso e protect switch. Indispensabile!

SUPER TELEVIDEO L. 149.000
Questo accessorio permette la ricezione del Televideo RAI e tutte le altre reti che trasmettono un programma analogo come il Teletext ecc. Collegamento tramite la parallela Amiga ed un segnale Videocomposito che può essere preso da un videoregistratore o televisore (spinotto RCA/CHINC o da Scart). Permette inoltre il salvataggio su disco e la stampa. Facile utilizzo.

AMIGA MOUSE SELECTOR L. 29.000
Permette di collegare mouse e joystick contemporaneamente e selezionare quello che si vuole usare, senza staccare ogni volta il mouse.

MODEM "SMART SPEED"

SMART SPEED 2400 L. 149.000
Esterno RS232 300-1200-2400

SMART SPEED 2400 V23 L. 199.000
Esterno RS232 300-1200-2400 + Videotel

SMART SPEED 2400 PLUS L. 249.000
Esterno RS232 300-1200-2400 con MNP5 e V42bis

SMART SPEED FAXMODEM L. 279.000
Esterno RS232 300-1200-2400 con software per fax e telecomunicazione

SMART SPEED FAXMODEM V32BIS L. 349.000
Modem esterno per tutti i computer con uscita seriale RS232 300-1200-2400 Baud con correzione di errore MNP5 e V42bis per trasmissioni fino a 9600 Baud se collegato ad un altro modem V42bis. Trasmissione e ricezione fax standard G3, V27ter e V29 a 2400-4800-9600 Baud

SMART SPEED FAXMODEM PLUS L. 749.000
Modem esterno per tutti i computer con uscita seriale RS232 300-1200-2400-4800-9600-12000-14400 Baud con correzione di errore MNP e V42 compressione dati MNP5 e V42bis per trasmissioni fino a 57600 Baud se collegato ad un altro modem V42bis. Trasmissione e ricezione fax standard G3, V27ter e V29 a 2400-4800-9600-12000-14400 Baud

Tutti i prezzi sono IVA compresa. Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di un anno.

Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai loro proprietari

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Aperto anche il Sabato
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

NEWEL srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 3926074 4 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 3300035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

NOVITÀ AMIGA 1200 PREZZO INCREDIBILE

CPU: MICROPROCESSORE MOTOROLA 68EC020
COPROCESSORI: 3 CHIP DEDICATI PER GRAFICA SUONO E DMA
MEMORIA DI SISTEMA: ROM 1MB - RAM 2MB ESPAND. FINO A 10MB
CARATTERIST. VIDEO: RISOLUZ. MAX 1280X512 A 256 COLORI O 256.000 COLORI DA UNA TAVOLOZZA DI 16.000.000 DI COLORI IN VARIE RISOLUZIONI
MEMORIA DI MASSA: UNITÀ A DISCHETTI DA 3 1/2,880 KB
UNITA DISCO FISSO: OPZIONALE CLOCK: 14 MHZ
PORTE: 2 PORTE PER MOUSE, JOYSTICK, PADDLE ECC. - PARALLELA CENTRONICS - SERIALE RS232C PROGRAMMABILE FINO A 31250 BAUD - PCMCIA - SLOT PER PROCESSORE ALTERNATIVO
SOFTWARE: AMIGA DOS 3.0 ITALIANO CON CAPACITÀ LETTURA/SCRITTURA DISCHI FORMATO DOS

LIRE 530.000 IVA COMPRESA

AMIGA 600

- IL NUOVO COMPUTER - 1 MB RAM
- GARANZIA COMMODORE ITALIA
- OMAGGIO "SUPERJOYSTICK"

CON HARD DISK INT. DA 40 MB 1 MB RAM — LIRE 890.000 IVA COMPRESA

CON HARD DISK INT. DA 40 MB 2 MB RAM — LIRE 990.000 IVA COMPRESA

SUPEROFFERTA
STESSA CONFIGURAZIONE CON ESPANSIONE A 2 MB DI MEMORIA — LIRE 630.000 IVA COMPRESA

ACCESSORI AMIGA 600

ESPANSIONE DI MEMORIA
Porta a 2Mb la memoria dell'Amiga 600.
LIRE 149.000 IVA COMPRESA

KICKSTART 1.3 PER AMIGA 600
Scheda interna per A600 . Si inserisce semplicemente all'interno dell'Amiga senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il vecchio 1.3 rendendo compatibile così quasi tutto il software del vecchio A500. ISTRUZIONI IN ITALIANO.UTILISSIMO!
LIRE 89.000 IVA COMPRESA

AMIGA SUPER - SCANNER
Nuovo scanner TOP QUALITY 400 DPI completo di interfaccia e software di gestione. Semplicissimo da usare.
IN POCHI SECONDI TRASFERISCE DA CARTA A VIDEO.
IL SOFTWARE TI PERMETTE DI MANIPOLARE LE IMMAGINI.
LIRE 269.000 IVA COMPRESA

MOUSE PAD
Nuovo tappetino antistatico per il mouse, utilissimo!
LIRE 10.000 IVA COMPRESA

STAMPANTE COMMODORE M - 1270
SILENZIOSISSIMA STAMPANTE A GETTO D'INCHIOSTRO ATTACCO PARALLELO PER AMIGA E PER QUALSIASI PC
LIRE 248.000 IVA COMPRESA

DISCHETTI TOP - QUALITY "BULK"
DELLE MIGLIORI MARCHE COME:
SONY - PANASONIC - KAO - POLAROID

50 PEZZI	L. 900 cad.
100 PEZZI	L. 800 CAD.
200 pezzi	L. 700 cad.

FANTASTICA NOVITÀ!!!
DE LUXE PAINT 4.1
Nuovo programma grafico pittorico tutto in italiano **con Mouse Omaggio**
LIRE 169.000 IVA COMPRESA

Tutti i prezzi sono IVA compresa. Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di un anno.

Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai loro proprietari

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Eh, già! Ormai è ufficiale! Il famoso pipistrello nero (Batman, per gli amici), dopo aver spopolato (si fa per dire) sul grande schermo in Batman 2, sta per ritornare sui nostri monitor, stavolta nell'inedita veste di picchiaduro ultragiocabile e ultraviuuulento (almeno questo è quello che si augurano tutti...)!

SI RITORNA A GOTHAM CITY?

Ma prima di cominciare una doverosa precisazione: sul numero di Ottobre avevate infatti già trovato una preview intitolata ad un Batman Returns della Konami... Bene, in effetti si tratta dello stesso gioco, anche se in effetti ha molto ben poco a che vedere. Mi spiego meglio: quella versione di Batman Returns era quella per PC, e sarà un tipo di gioco interamente differente da questa versione Amiga.

A tale proposito fa sicuramente specie il fatto che non sia la solita Ocean a trattare la licenza, cosa che inizialmente sembrava assicurata, bensì una Konami reddiviva nel mercato software.

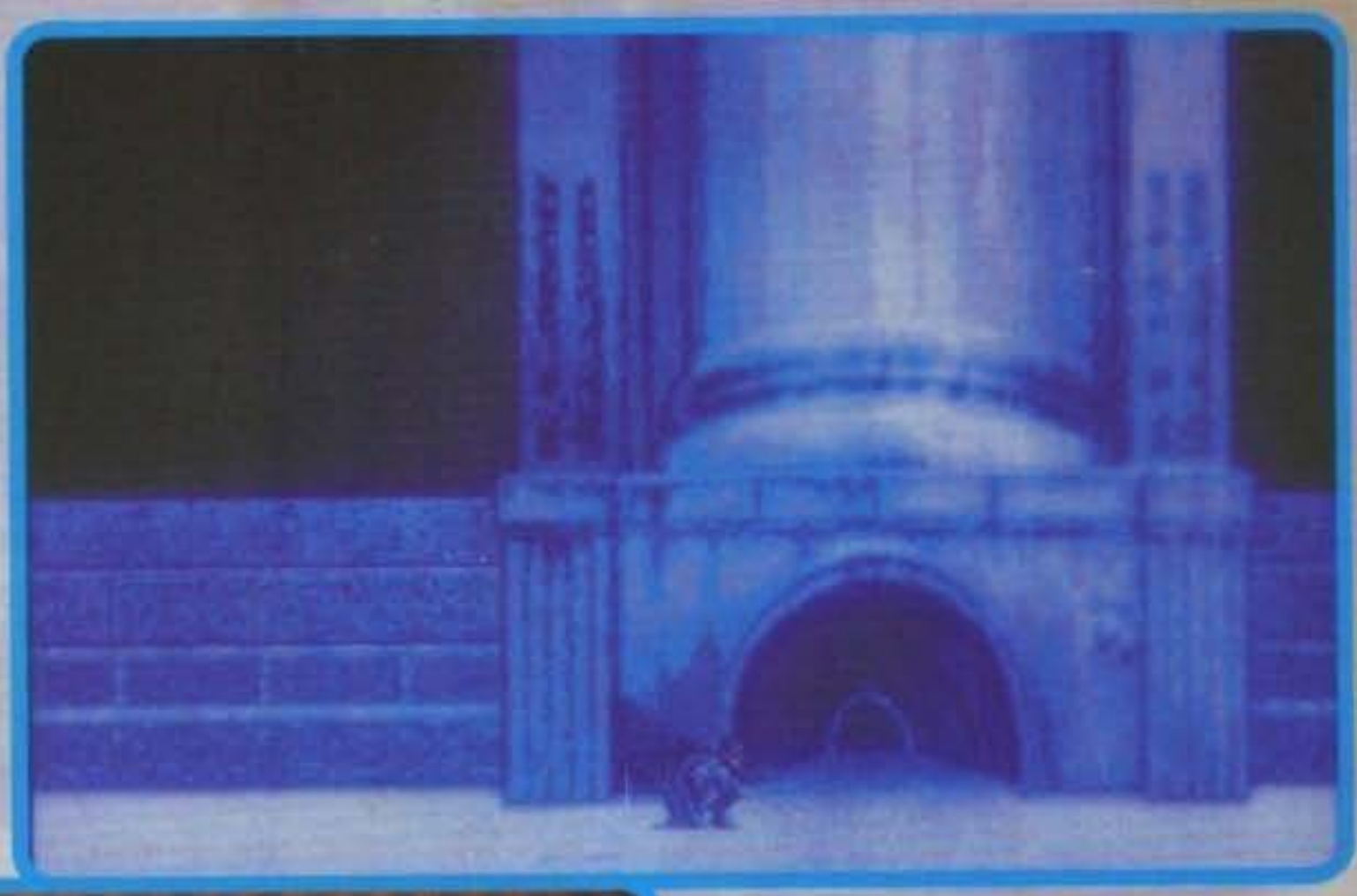
Discorsi di mercato a parte, il design del gioco è praticamente definito fin nei minimi particolari e si può tranquillamente dire che ricalchi quasi pienamente la trama del film. A questo punto mi sembra però doveroso aprire una piccola parentesi: la trama in teoria dovrebbe essere identica, ma vi dirò in tutta sincerità che quando mi sono "sorbito" il film al cinema qualche mesetto fa non ne sono rimasto molto soddisfatto e faccio ancora adesso un po' fatica a ricordarmene tutti i particolari. Non stupitevi, quindi, se qua e là troverete qualche piccola imprecisione: i film belli si ricordano, quelli bruttini no!

Chiusa la parentesi torniamo al gioco che, dicevo, sarà suddiviso in cinque sezioni. Il bello, comunque, è che in alcuni di essi bisognerà portare a termine anche tre compiti diversi alla volta. Sembra però che ogni livello presenterà la sua bella sequenza di apertura e chiusura completamente animata (particolare che devo ancora riuscire a digerire: se da un lato è indubbio che si riuscirà a ricreare in modo migliore l'atmosfera cinematografica, dall'altra non posso fare a meno di pensare ad almeno due o tre dischetti con caricamenti continui tra un livello e l'altro). Comunque vada, ecco il resoconto di quanto avverrà nei vari livelli.

Nel primo vi troverete nella piazza principale di Gotham City a fronteggiare gli scagnozzi del Pinguino (la Red Triangle Gang). Questi cercheranno, oltre che di farvi le feste, di impedirvi di raccogliere il cannoncino sparasagole (o quel che è) necessario per sal-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



vare Selina Kyle (la futura Catwoman) da fine sicura. Ultimate il salvataggio e vi toccherà riaffrontare la banda al completo anche nel secondo livello, con la differenza sostanziale che stavolta dovrete uccidere un pestifero clown per rubargli una bomba necessaria per fare fuori il mostro di fine livello. Questa stavolta troverete per quasi tutto il livello anche il Pinguino a darvi fastidio e ovviamente non potrete certo ucciderlo, ma solo costringerlo ad una ritirata strategica previa una bella pestata.

Col terzo livello cambieremo un pochino genere e scroll (stavolta multidirezionale invece che orizzontale). Si tratterà di stendere quell'antipatica ingrata di Catwoman tramite una bella serie di sventole. E qui, ovviamente, dimenticatevi un pochettino il film, dove si vedeva chiaramente la superiorità di Batman (all'inizio cavallerescamente non reagiva alle botte di lei, poi quando si è stufato l'ha sistemata con un paio di sberle. Scusate il maschilismo ma è così!). Tale stage ha comunque l'aria di essere parecchio divertente: sarà caratterizzato da un mucchio di piattaforme e di acrobazie varie, oltre che da botte da orbi.

Il quarto livello, poi, sarà un vero carnaio. Inizialmente vi troverete in cima a un grattacielo alle prese con

pipistrelli e col Pinguino (a bordo di un altro dei suoi diabolici mezzi di trasporto). Poi interverrà la polizia al gran completo ritenendovi colpevole del rapimento della bionda mascotte dell'attuale festicciola natalizia (meglio nota come Ice Princess e decisamente una gran bella figliola). E quindi, allo stremo delle forze, vi toccherà affrontare ancora Catwoman la quale vi costringerà, comunque vada, ad una ritirata strategica sul Bat-deltaplano (bella forza: lei è nel pieno delle forze, lui è mezzo morto!). Nel quinto e ultimo livello Batman si dirige verso la tana del Pinguino. Prima vi ritroverete a combattere su un trenino in precario equilibrio (il conducente cercherà di sballottarvi fuori con continue e brusche accelerazioni e decelerazioni) contro i soliti scagnozzi della Red Triangle Gang. Una volta nella tana, comunque, vi toccherà pensare ai pinguini meccanici e, infine, a Michelle Pfeiffer/Catwoman che sta per uccidere Christopher Walken/Shreck. E puntualmente avrete il Pinguino alle costole in uno scenario pieno di iceberg in progressivo sgretolamento. Tornando a noi, a questo punto è lecito domandarsi: "Okay, okay il game-design è pienamente definito, ma cosa si sa della versione in via di realizzazione?". Ottima domanda. Proprio per questo abbiamo gentilmente chiesto (già me lo vedo Max che tempesta di telefonate i poveri programmatori fregandosene di bollette stratosferiche e caos internazionali...) e ottenuto un demo giocabile molto, molto prematuro rispetto al gioco definitivo (in effetti sul disco era stampigliato bello chiaro "early demo"), ma sempre piuttosto indicativo.

In pratica consisteva in un banale platform bidirezionale con la possibilità di pilotare il solo protagonista. Lo scenario era ovviamente semivuoto, ma quel poco che c'era lasciava abbastanza ottimisti: l'atmosfera cupa di Gotham è stata ugualmente ricreata in modo piuttosto soddisfacente. Ma quello che ci ha veramente catturato era il tenebroso sprite principale. Non tanto per la definizione grafica o i numerosi frame di animazione (in effetti era piuttosto piccolino e quindi non certo troppo definito, soprattutto se paragonato a quello di Batman The Movie), quanto per l'immediatezza con cui rispondeva ai comandi. Constatato dunque che mancavano ancora tutte le mosse offensive (bella forza! Non c'era un'anima viva in giro), mi sembra cosa non da poco il fatto che uno sprite sia riuscito a lasciarci soddisfatti. In effetti sembra proprio che la giocabilità sarà il pezzo forte di questo gioco, anche se è ancora presto per giocarci effettivamente. Arriviamo quindi a parlare anche dei programmatori del gioco: inizialmente, infatti, il lavoro era nelle mani della Rage Software, il progetto è poi invece passato alle cure della Denton Designs, assente dalle scene dai tempi di Wreckers dell'Audiogenic. Tutt'ora d'accertarsi la data d'uscita, prevista comunque per il prossimo anno inoltrato, molto più prossima, invece, quella della versione PC.

G.B.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER NINTENDO

La sfida della Bit Generation

NINTENDO IL NUMERO UNO

UNA SFIDA SENZA EGUALI. SOLO SUPER NINTENDO TI DÀ TUTTO QUESTO. E SOLO GIG TI ASSICURA CHE SIA IL SUPER NINTENDO ORIGINALE, CON LA GARANZIA TOTALE, LE ISTRUZIONI IN ITALIANO E LA POSSIBILITÀ DI ENTRARE A FAR PARTE DEL MITICO CLUB NINTENDO, RICEVERNE LA RIVISTA E CHIAMARE LA HOT LINE PER AVERE TUTTE LE INDICAZIONI CHE VUOI.

Unità Centrale CPU	16 bit	Risoluzione grafica	512x448
Memoria RAM	128 k	Numero massimo oggetti in movimento	128
Suono Stereo Digitale	8-canali	Numero massimo oggetti in movimento per linea	32
Sfumature di colori	256	Misura massima degli oggetti in movimento	64x64
Numero di colori e tonalità	32.768	Rotazione	4 Hz, Vt, Diag.

VERSIONE PAL

GiG nel paese delle meraviglie

STREET FIGHTER II

SUPER SOCCER

SUPER TENNIS

F-ZERO

NINTENDO IL NUMERO UNO NEL MOND

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NINTENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO

UNA SFIDA CON IL NUMERO UNO

IN TUTTO IL MONDO, NINTENDO È IL NUMERO UNO, IL PIÙ AMATO, IL PIÙ INVIDIATO, IL PIÙ GIOCATO. E CON SUPER NINTENDO, LA CONSOLLE SUPERCOMPATTA, QUESTA SUPREMAZIA DIVENTA DAVVERO IRRAGGIUNGIBILE. PER QUALITÀ DI GIOCO E PER L'EFFICACIA DELLE SOLUZIONI TECNOLOGICHE ADOTTATE, IL SUPER NINTENDO, È GIÀ DIVENTATO IL NUOVO TERMINE DI PARAGONE.

UNA SFIDA TRIDIMENSIONALE

ESCI DAL GIÀ VISTO ED ENTRA NEL MONDO TRIDIMENSIONALE DELLA GRAFICA SUPER NINTENDO. PIÙ PIXEL, PIÙ PRECISIONE, PIÙ PROFONDITÀ. GUARDALO, NE RIMARRAI AFFASCINATO. PROVALO, NON RIUSCIRAI AD ACCONTENTARTI DI NIENTE DI MENO.

UNA SFIDA CON PIÙ SPRITES

CON 128 SPRITES IN MOVIMENTO SUPER NINTENDO NON SFIDA SOLO LA TUA ABILITÀ, MA ANCHE LE LEGGI DELL'ELETTRONICA. MISURATI CON LUI. SCOPRIRAI CHE È PIÙ VELOCE DELLA FANTASIA.

UNA SFIDA A 32.768 COLORI

L'UNIVERSO SUPER NINTENDO HA PIÙ COLORI DI QUANTI TU POSSA IMMAGINARE. ACCENDILO, SCOPRIRAI CHE IN UNA SCENA PUÒ FARTENE VEDERE FINO A 256 CONTEMPORANEAMENTE. GIOCACI E CAPIRAI COSA VUOL DIRE.

UNA SFIDA SOTTO CONTROLLO

RACCOGLI LA SFIDA CON IL NUOVO CONTROLLER. 8 TASTI CHE TI CONSENTONO INFINITE OPZIONI DI GIOCO, DI MENÙ, DI MOVIMENTI, DI SCONTRI, IN UNA SCATOLA COMANDI DALLE STRAORDINARIE QUALITÀ ERGONOMICHE.

UNA SFIDA INFINITA

CON SUPER NINTENDO HAI IN REGALO IL NUOVO SUPER MARIO WORLD CON LA POSSIBILITÀ DI SPINGERTI FINO A 96 LIVELLI, 96 VIAGGI DA PERCORRERE TRA DIFFICOLTÀ E IMPREVISTI, PER UNA SFIDA CHE NON CONOSCE MAI FINE.

Nintendo®

IL NUMERO UNO NEL MONDO

SUPER R-TYPE

SUPER GHOULS'N GHOSTS

SIM CITY

PILOT WINGS

NINTENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO

ARMANDO TESTA SPA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AGGIUNGI UN POSTO A TAVOLA

"Il vecchio Stauf costruì una casa
e la riempì di giocattoli.
Sei ospiti giunsero una notte oscura
le loro urla come unico suono.
Nessuno sa che successe dopo.
Nessuno e' rimasto per dirlo.
Ma se doveste incontrare il vecchio
Stauf inginocchiatevi e pregate".

Questa simpatica nonché allegra filastrocca tradotta malamente dall'inglese dal sottoscritto (e che ricorda in un qualche modo gli albi di Dylan Dog), fa da introduzione all'ultimo, sensazionale prodotto della Virgin. La trama non si allontana troppo dal classico: dozzine di bambini sono morti dopo aver comprato i frutti del lavoro di un malefico giocattolaio di nome Stauf. Prima che la comunità locale potesse agire (leggi linciare tale Stauf) questo morì, lasciando dietro di sé una grande e ricca casa che nessuno ebbe più il coraggio di abitare.
Molti anni più tardi, sei persone sono state invitate in questa magione... Il seguito lo può immaginare chiunque, ma perché poco sopra lo abbiamo definito sensazionale? Semplice: di fatto, 7th Guest (questo il titolo del futuro classico e che significa "Settimo Ospite", più inquietante del normale se pensate alla filastrocca d'apertura) è il gioco più costoso, in termini di ore-uomo di lavoro, ad essere mai stato realizzato, e si vede.
Essenzialmente, non è niente di più di un adventure sufficientemente elaborato, con una ricca atmosfera, una trama interessante, uno svolgimento a tratti inedito e... una grafica da spavento.

Una volta tanto, la sensazione di "esserci" è totale e assoluta: tutta la vicenda, visto che alla Virgin (e soprattutto alla Trilobyte, che sono gli sviluppatori di simil meraviglia) insistono per definire 7th Guest come un Interactive Drama (Dramma Interattivo), è ripresa attraverso gli occhi del protagonista e visualizzata in grafica vettoriale.
Non vi ricorda qualcosa? Un'avventura di carattere horror, grafica vettoriale, esaltazione generale... Alone in the Dark? No, molto di più, o meglio, completamente differente. Avete tutti presente che cos'è la tecnica del ray tracing? Beh, è un metodo di generare grafica vettoriale computerizzata (definizione bruttissima, ma attendibile) che si basa su una simulazione il più realistica possibile del comportamento della luce, in modo che sia così possibile simulare materiali non opachi o trasparenti, fonti di luce, ombre e così via. Ovviamente, si tratta di una tecnica dispendiosissima in termini di lavoro: le immagini più complesse che magari comportano più poligoni del normale, superfici riflettenti luci filtrate, rifrazioni e così via possono portare via qualche ora anche sui computer più veloci.
Insomma, per farla breve (ma non più di tanto, altrimenti Max mi spenna perché dice che ho scritto troppo poco... La verità è che io voglio più spazio per le foto!)(lo avrai, tranquillo, ndMax), gli ambienti di 7th Guest

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sono stati disegnati interamente con questa tecnica, dopodiché sono state realizzate le animazioni che li collegano tra loro e che li visualizzano nelle angolazioni più disparate. In questo "Interactive Drama" è infatti possibile osservare le stesse locazioni (e i numerosi oggetti contenuti nelle varie

locazioni) da varie angolazioni, grazie alle animazioni che simulano il movimento del personaggio che trotterella felice per le stanze.

Se non avete ancora compreso esattamente la mole di un tale lavoro, vi basti sapere quello che la Virgin ha scritto sul comunicato stampa: secondo il succitato foglietto (che è qui in redazione a disposizione di tutti per eventuali accertamenti nel caso di contestazioni)(bravo così domani mattina troviamo i bagarini sotto al portone che vendono i biglietti di prenotazione per la tua furba consultazione... NdMax)(era un modo di dire, ndMA)(voglio ben sperare, ndMax) 7th Guest potrebbe occupare tremila dischetti da 360K, per un totale di 1.080.000K, il che fa un improbabilissimo 1.080 Mega di "roba".

O qualcuno ha sbagliato i conti, oppure hanno intenzione di comprimere un sacco i file visto che i CD non portano più di 550 Mega. Eh, già, i CD: se per caso non ve l'avevo detto (che sbadato), il Settimo Ospite entrerà nelle vostre case solo ed esclusivamente attraverso il supporto più "trendy" del momento, e sarà disponibile per PC, per Macintosh e per Super NES (ma non ditelo a nessuno! Lo devo ancora scrivere su Consolemania...). Purtroppo non e' stato possibile prendere in considerazione un qualsiasi altro formato su disco, ma niente ci impedisce di sperare in una versione per il nuovo CDTV, a sedici milioni di colori e in chissà quale risoluzione...

Per il momento è tutto, ci rivediamo per la recensione prevista per il mese di Marzo, nel frattempo noi continuiamo a goderci quelle poche animazioni che ci siamo copiati di nascosto sull'hard disk.

Marco Auletta

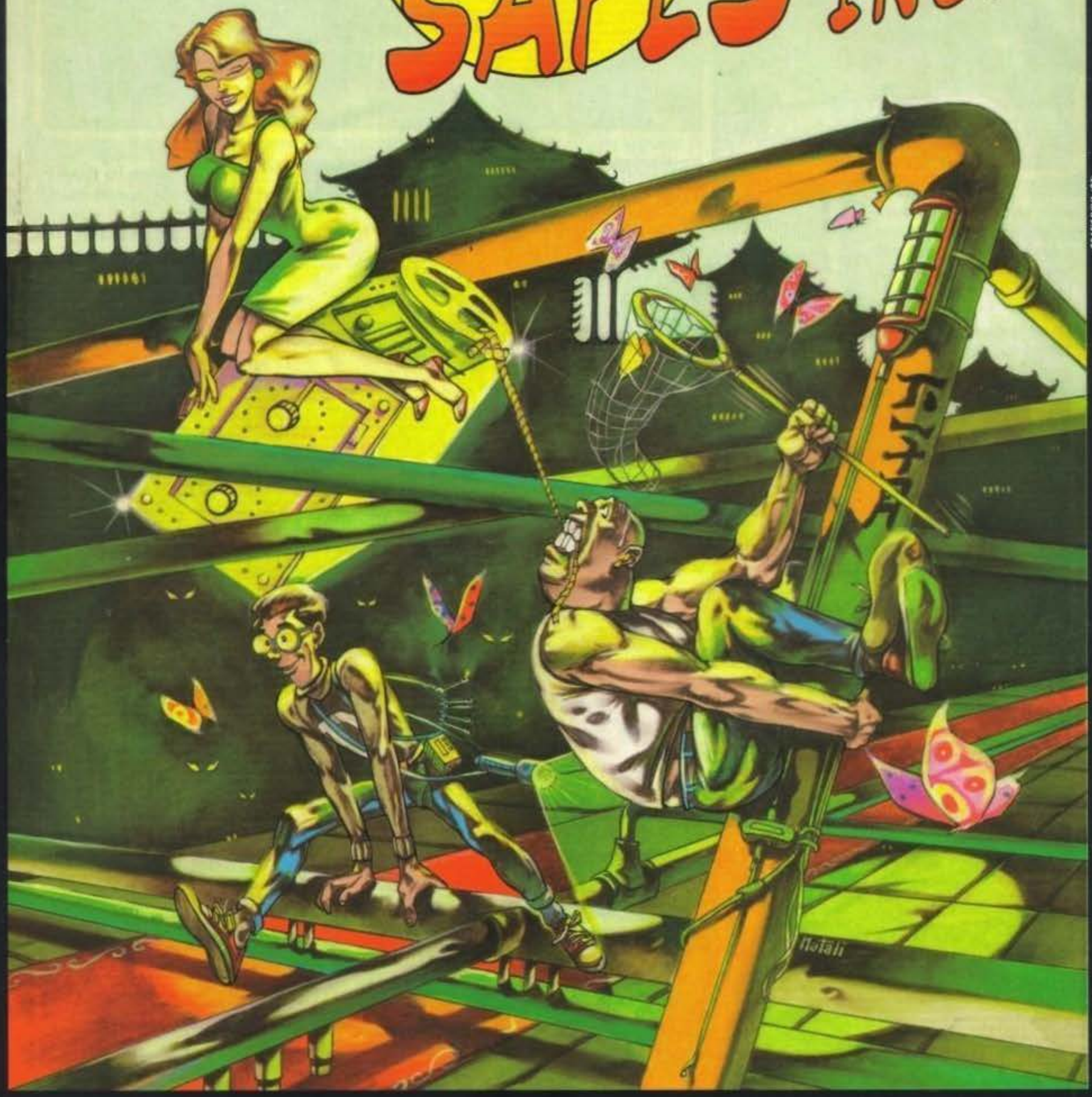
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

disponibile da Dicembre per AMIGA e P.C.

NIPPON SAFES INC.



Lo troverete anche nei migliori negozi di elettrodomestici / Hi-Fi / TV

TREND

Distributore esclusivo per l'Italia
TREND ITALIA s.r.l.
Tel. (010) 314110

DYNABYTE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AUTOROUTE EXPRESS

L'ATLANTE STRADALE INTELLIGENTE

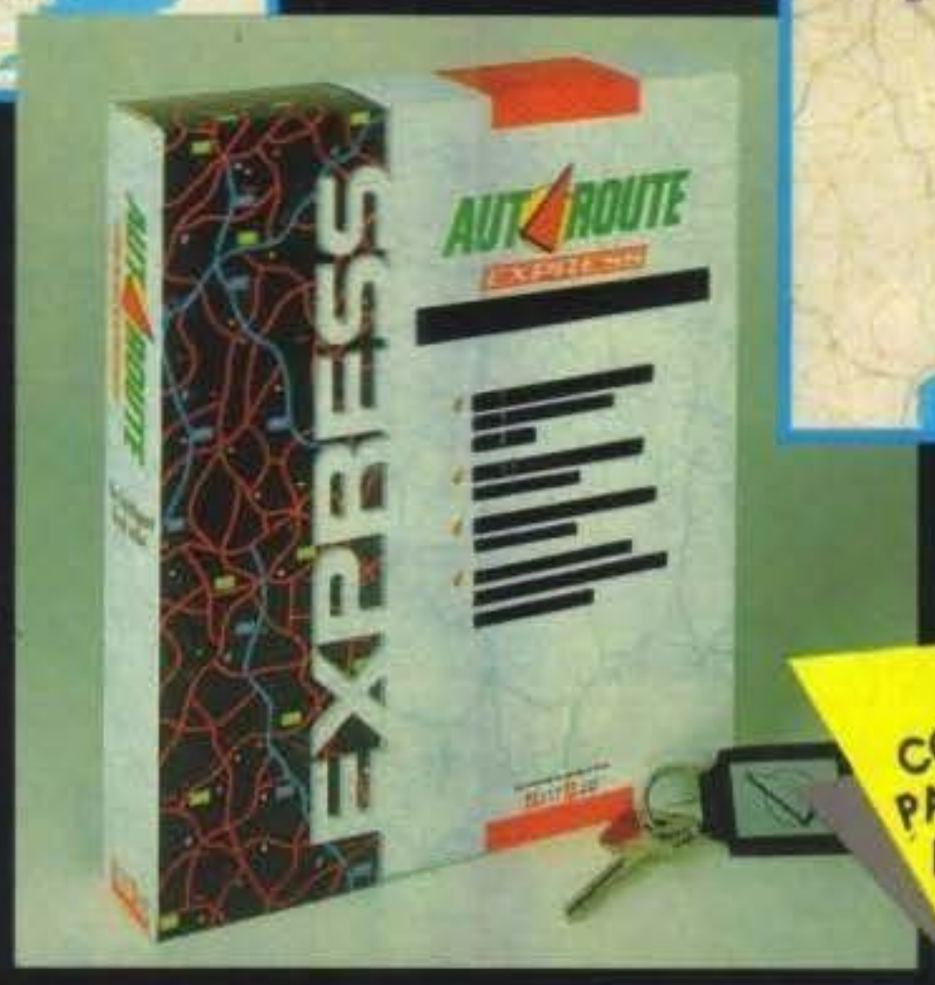
PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

PIANIFICA I TUOI ITINERARI CON IL COMPUTER IN MODO VELOCE, FACILE E FLESSIBILE.

SCOPRI I PERCORSI PIÙ VELOCI, PIÙ CORTI O QUELLI ALTERNATIVI.

STAMPA DETTAGLIATE INDICAZIONI SUL PERCORSO DA SEGUIRE.

RISPARMIA FINO AL 20% SUL TEMPO DI GUIDA E SUI COSTI DI VIAGGIO.



SISTEMA RICHIESTO:
- PC IBM o compatibile al 100% con almeno 512KB RAM
- Floppy drive da 3.5" ed un disco fisso con almeno 3Mb di spazio libero
- Scheda video SuperVGA, VGA, EGA, CGA o Hercules

STAMPANTI SUPPORTATE:
HP LaserJet, HP PaintJet, PostScript, Epson FX/MX/24 aghi, Canon LBP

MOUSE SUPPORTATI:
Microsoft, Mouse System, Logitech

COMPRALO OGGI!
PAGHERAI L. 149.000
ANZICHÈ L. 169.000

Map background © John Bartholomew and Son Ltd, Edinburgh, Scotland

COME ORDINARE

Telefona allo **0332/281745** dopo le h. 16.00

Compila ed invia il tagliando d'ordine al seguente n° di fax: **0332/284271**

Oppure compila e spedisci il tagliando d'ordine a:
FUN CLUB s.r.l.
Via Sanvito Silvestro, 60
21100 Varese

TAGLIANDO D'ORDINE

TG

Cognome e Nome _____

Via e N° _____ Cap. _____

Città _____ Prov. ____ Tel. _____

☐ **EUROPA**	L. 149.000 (IVA INCLUSA)	☐ GB*	L. 149.000 (IVA INCLUSA)
☐ F*	L. 149.000 (IVA INCLUSA)	☐ D*	L. 149.000 (IVA INCLUSA)
☐ U.S.A.*	L. 149.000 (IVA INCLUSA)		

*Versione inglese

Pagherò in contrassegno al postino, + Lit. 5.000 (contributo spese di spedizione.)

FIRMA (di un genitore se minorenne) _____

IN ESCLUSIVA DA:

PC Leader

NEXT BASE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DUNE 2 - IL SEQUEL PER ECCELLENZA...

Che senso può avere il titolo di questa preview? Semplice, vi ricordate quel boxettino inserito un paio di numeri fa in cui si annunciava di questo seguito completamente diverso dal suo predecessore? No?!?

Dune II, al contrario del suo antecedente, è un gioco in stile Sim City (tanto per intenderci): prettamente strategico, con fasi gestionali, di espansione e tutto quello che concerne un gioco del genere. Giusto per darvi un'idea, potete prendere Sim City (e tutti i vari Sim che lo hanno succeduto), MegaLoMania, Utopia e Civilization, metterli in un frullatore elettrico, accendere il pulsante a forza tre e, dopo un quarto d'ora, filtrare il tutto prendendone le parti migliori. Forse ci siamo... ma veniamo al dunque.

Dunque (ehm, come battuta è piuttosto squalliduccia...), il pianeta Arrakis, conosciuto anche come Dune, era governato da un onesto imperatore che, tuttavia, morì assassinato da qualche sconosciuto assetato di potere. A questo punto tre grosse fazioni opposte l'una all'altra cominciarono a darsi battaglia per ottenere il predominio del pianeta. Guarda caso, a questo punto, tocca a voi entrare in scena, prendendo il controllo di una di queste armate e cimentandovi quindi in una serie di missioni per raggiungere il vostro fine.

Ovviamente dovrete tenere conto delle condizioni ambientali del pianeta che si chiama Dune per un motivo ben preciso... Difatti, il pianeta è un completo deserto e l'unica risorsa è una spezia presente nel sottosuolo, che una volta raffinata permette un incremento del guadagno netto, quantificato in crediti. Su questo concetto si centra tutto il gioco, poiché, una volta scelta quale armata comandare, inizierete in una certa zona del pianeta, con solo un cantiere in fase di costruzione, alcune armate di fanteria ed alcune corazzate pesanti (certi cingolati che ti fanno un male...). Avrete anche mille e duecento crediti con il quale iniziare l'espansione. Quindi, tocca a voi, e alla vostra abilità di stratega, portare a termine una missione, cominciando prima dalla costruzione di un sistema di raccolta e raffinazione della famosa spezia, passando poi, una volta fatti rientrare un po' d'introiti, alla produzione di nuove armate, postazioni radar, industrie varie, Silos per l'immaganizzazione della spezia e via dicendo. Ogni missione ha uno scopo ben preciso, che non consiste nella sola disfatta del nemico, bensì in tutta una serie di sottoscopi (del tipo devi riuscire a guadagnare deumila e settecento crediti, oppure distruggere la postazione del nemico confinante al tuo territorio, eccetera eccetera) che alla fine di tutte le missioni porteranno alla conquista dell'intero pianeta.

Non male vero? Conquistare un'intero pianeta ai danni di qualcun altro è qualcosa di galattico (non per niente ho amato MegaLoMania, mentre Utopia non mi ha mai detto più di tanto...)(sono bello, potente e soprattutto modesto!!!). Ma torniamo al gioco. Definito lo scopo e le generalità, potrei passare a descrivervi una per una le varie strutture (che tra parentesi sono diciotto), oppure a parlarvi delle varie unità da combattimento (venti!), tuttavia, per questo, esiste il manuale (vabbè che il manuale serve anche a dirvi quello che vi ho detto fin'adesso, ma... allora che ci sto a fare io qui?!? Aargh!!!), e quindi potrei passare a raccontarvi di come sono bravo a fare la pizza o come è bravo Marco Auletta a rompere le scatole alla gente, ma siccome col gioco c'entra poco (anche se alcune affinità sono presenti... ve lo assicuro!) e Max me lo toglierebbe comunque, forse è meglio ricominciare da capo, descrivendovi le varie fasi di gioco (cari lettori, ma vi rendete conto con che razza di gente ho, mio malgrado a che fare! Ti perdono giusto perché sei riuscito a far partire il gioco che richiede una confi-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

gurazione spaventosa. NdMax).
Dunque, una volta scelto il casato, comparirà una tizia sullo schermo che vi fornirà una descrizione dettagliata delle caratteristiche delle vostra armata (più o meno avanzata tecnologicamente, dal punto di vista militare, se siete crudeli e spietati tanto quanto i vostri avversari, o se lo siete di più, e così via...), a questo punto interviene un vostro sottufficiale che vi illustra quali armate avrete a disposizione all'inizio della fase di espansione e qual'è lo scopo della missione stessa che andrete ad affrontare. Quindi si comincia, con la schermata divisa in tre sezioni: Tactical Window (rappresenta l'area di gioco e occupa circa quattro quinti dello schermo), Radar e Command Window (situate alla vostra destra, fungono appunto da radar e da interfaccia utente "in-game") ed infine Text Window e interfaccia opzioni (entrambe situate nella parte alta dello schermo, la prima visualizza alcuni messaggi molto utili a tenere d'occhio i movimenti dei nemici in genere, nonché le status delle vostre produzioni, mentre la seconda rappresenta le solite opzioni di caricamento e salvataggio partite).
A questo punto tocca a voi, mentre a me non rimane dirvi da dirvi che tecnicamente Dune 2 è impressionante, con ottime colonne sonore e grafica ultrapiccola e ultradefinita. Il gioco è praticamente finito, abbiamo infatti visionato la versione definitva, ma per accordi che esulano le mie conoscenze abbiamo dovuto rimandare la recensione al prossimo numero.
L'arduo compito di valutarlo spetterà quindi ad altri, forse, anche se io non ho dubbi: nel suo genere è un capolavoro!

Emanuele Scichilone

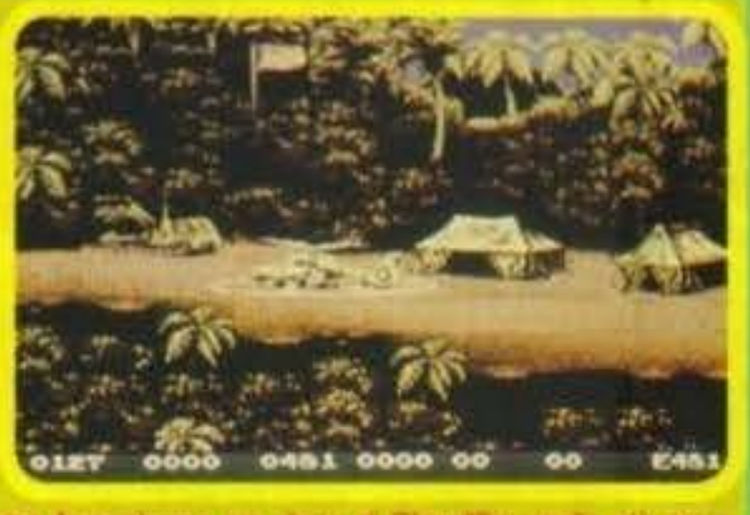
L'APOCALISSE... E' ADESSO!

Fermi! Smettetela di aggrapparvi a tutti gli oggetti di ferro che vi circondano o a determinate parti anatomiche, mi stavo solo riferendo all'imminente uscita del nuovo, fantasmagorico gioco targato Virgin...

Probabilmente, vi ricorderete che qualche mese fa aveva fatto la sua comparsa tra le preview lo strepitoso Apocalypse, un clone di Choplifter molto più evoluto (e violento) programmato dal team Strangeway e patrocinato dalla Mirrorsoft. Sapete che vi dico? Che questo è lo stesso gioco, solo che sono cambiati i programmatori (ora se ne occupano i Miracle Games. Lo so che non conoscevate i primi e non conoscete questi, ma non è colpa mia!) ed è cambiata la software house che farà comparire il proprio marchio sulla scatola, ovvero ora ci sarà un bella scritta bianca "Virgin" in campo rosso. Per chi non sapesse che cos'è Choplifter e non ha mai sentito parlare di Apocalypse, ecco un po' di ragguagli: innanzitutto, è uno spara-e-fuggi "elicotteroso" nel quale il giocatore guida uno di questi frullatori attraverso l'impervia giungla vietnamita... massacrando gli abitanti del luogo e salvando nel frattempo alcuni POW (acronimo che sta per Prisoner of War, Prigioniero di Guerra). Lo scorrimento dovrebbe essere orizzontale, i nemici tantissimi e la violenza ancora di più: controllate queste pagine per ulteriori info (e non cominciate a sfogliare la rivista, intendevo in senso generale! Che so, il prossimo numero, quello dopo, roba del genere...).

MA

(Cattive notizie, proprio adesso sono stato informato di un ulteriore slittamento della data d'uscita, a quando non si sa. Così va la vita...).



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

"l'idea giusta per il regalo di Natale,,"

QUEEN COMPUTER

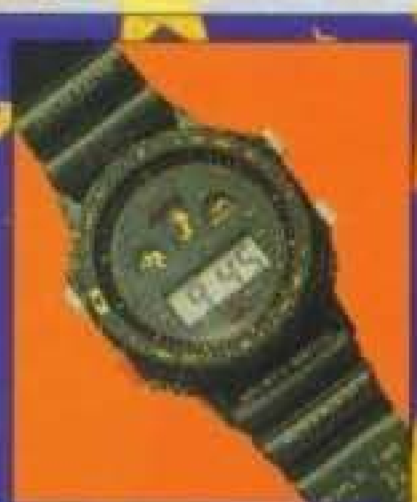
SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

TITOLO	IBM	AMIGA
3D WORLD BOXING *	79.900	69.900
3D WORLD SOCCER *	—	69.900
3D WORLD TENNIS *	79.900	69.900
A10 TANK KILLER	—	69.900
A - TRAIN *	99.900	—
A320 AIRBUS (ITA) *	99.900	99.900
ABANDONED PLACES	69.900	79.900
ACES OF THE PACIFIC *	99.900	—
AH-73M THUNDERHAWK	69.900	59.900
AIR SUPPORT *	—	69.900
AIR WARRIOR *	79.900	79.900
AMOS 3D *	—	79.000
AMOS COMPILER *	—	69.000
AMOS THE CREATOR V. 1.3 *	—	99.000
EASY AMOS *	—	69.900

UN' ECCEZIONALE OROLOGIO IN REGALO IN OGNI PACCO SPEDITO

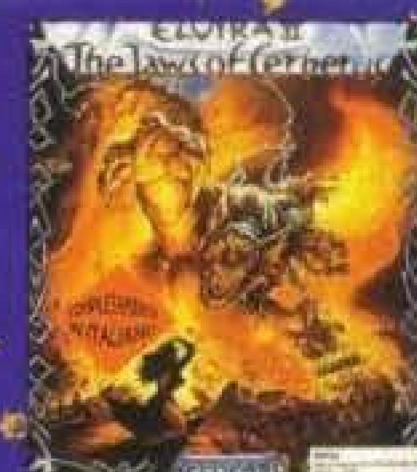
telefonateci per ricevere il nostro catalogo gratuitamente

ORARIO: 9-13/14.30-24
SABATO COMPRESO



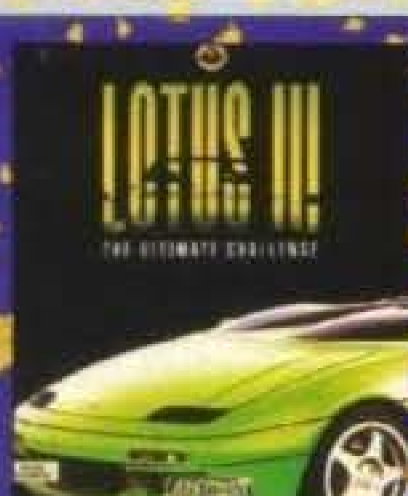
TITOLO	IBM	AMIGA
DARKLANDS *	129.900	—
DE LUXE PAINT IV *	—	199.000
DICK TRACY	89.900	69.900
DISCOVERY	—	49.900
DOODLEBUG *	—	TEL
DOUBLE DRAGOON III	49.900	49.900
DUNE	79.900	69.900
DUNGEON MASTER *	TEL	—
DYLAN DOG - ATTRAVERSO LO SPECCHIO *	TEL	TEL
DYLAN DOG UCCISORI	69.900	59.900
DYNA BLASTER	—	59.900
ELVIRA II THE JAWS OF C. *	89.900	79.900
ELVIRA THE ARCADE GAME	—	49.900
ENSAMBLE 1.2 (GEOWORKS) *	199.000	—
EPIC	79.900	69.900
ESPANA: THE GAMES '92	69.900	59.900
ETERNAM	89.900	—
EUROPEAN CHAMPIONSHIP '92	79.900	69.900
EUROPEAN FOOTBALL CHAMP	—	49.900
EXTASY *	69.900	59.900
EYE OF THE BEHOLDER II	69.900	69.900
F117A NIGHTHAWK	89.900	—
FALCON 3.0	109.900	—
FALCON 3.0 MISSION DISK *	59.900	—
FASCINATION	79.900	59.900
FIRE & ICE *	—	49.900
FIRE FORCE *	—	TEL
FREE D.C. *	79.900	—
GATEWAY *	79.900	—
GLOBAL CONQUEST *	TEL	—
GLOBAL EFFECT *	69.900	59.900
[illegible] *	79.900	59.900
GODS	49.900	—
GOLDEN EAGLE	59.900	49.900
GRAHAM TAYLOR SOCCER *	49.900	—

TITOLO	IBM	AMIGA
HEROES OF THE 357TH *	79.900	—
HOOK	69.900	59.900
HOT RUBBER - HOSTRILE B.	—	49.900
INCA *	109.900	—
INDIANA JONES - ACTION GAMES *	79.900	—
INDIANA JONES AND FATES OF ATLANTIS *	109.900	—
INT. SPORTS CHALLENGE *	59.900	59.900
ISHAR - LEGEND OF THE FORTRESS *	59.900	49.900
JACK NICKLAUS GOLF	89.900	72.000
JAGUAR XJ 220 *	—	49.900
JETFIGHTER II	79.900	—
JOHN BARNES EUROP. FOOTBALL *	—	49.900
JOHN MADDEN FOOTBALL II - 1	109.900	69.900
KGB *	TEL	TEL
KING'S QUEST V	99.900	99.900

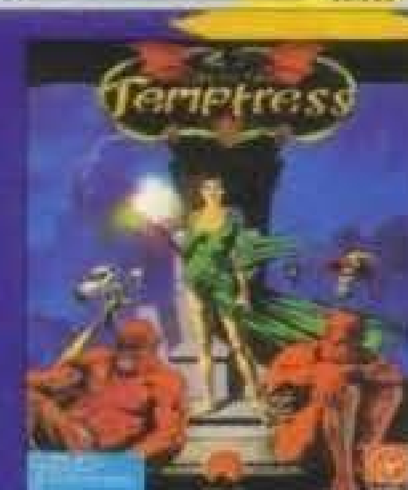


TITOLO	IBM	AMIGA
ROBOSPORT *	—	59.900
ROGER RABBIT - H. RAISING H. -	79.900	69.900
ROLLING RONNIE	39.900	—
ROME A. D. 92 *	TEL	—
SARGON V	69.900	—
SECRET WEAPONS LUFTWAFFE	99.900	—
SENSIBLE SOCCER	—	59.900
SFIDE INVERNALI *	79.900	—
SHADOW OF THE BEAST III *	—	69.900
SHADOWLANDS	59.900	59.900
SHERLOCK HOLMES *	TEL	—
SIEGE *	69.900	—
SILLY PUTTY *	—	49.900
SIM ANT	89.900	89.900
SIM EARTH	89.900	89.900
SPACE ACE II	—	79.900
SPACE CRUSADE	—	49.900
SPACE SHUTTLE *	99.900	—
SPECIAL FORCES	99.900	89.900
SPRING BREAK 301 *	79.900	—
STARFLIGHT II	69.900	59.900
START TREK	99.900	—
STARUSH *	TEL	TEL
STEEL EMPIRE *	79.900	69.900
STRATEGO	69.900	59.900
STRIKEFLEET *	—	59.900
STRIKER	—	59.900
SUMMER CHALLENGE *	79.900	—
SUPERFROG *	—	TEL
SUPERTETRIS *	69.900	79.900
SWORD OF HONOUR *	—	TEL
TERMINATOR II	39.900	39.900
TEX - PIOMBO CALDO *	TEL	—
THE CARL LEWIS CHAL. *	79.900	69.900
THE LEGEND OF KYRANDIA *	TEL	TEL
THE MANAGER *	79.900	79.900
THE OFFICIAL AQUABATICS GAMES *	—	59.900
THE ROCKETEER	79.900	—
THE SIMPSON	49.900	39.900
THE SUMMONING *	89.900	—
THE TWO TOWERS *	TEL	—
THEATRE OF WAR *	79.900	—
TITUS THE FOX	49.900	49.900
TOP WRESTLING	—	49.900
TORNADO *	TEL	—
TOYOTA GT4 RALLY	69.900	—
TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER *	79.900	69.900
TROODLERS *	—	49.900
TURTLES II	49.900	49.900
TWILIGHT 2000	79.900	—
UGH! *	—	TEL
ULTIMA TRILOGY II	89.900	—
ULTIMA UNDERWORLD	89.900	—
ULTIMA VI	—	69.900
ULTIMA VII	89.900	—
ULTIMA VII - FORGE OF VIRTUE (CONT.) *	49.900	—
UTOPIA	69.900	—

TITOLO	IBM	AMIGA
ANOTHER WORLD	79.900	69.900
APIDYA	—	49.900
ARSENAL FC *	—	TEL
ASHES OF EMPIRE *	TEL	69.900
ASSASSIN *	—	TEL
ATAC *	69.900	—
B17 FLYING FORTRESS *	89.900	TEL
BARGON ATTACK	TEL	TEL
BATMAN - IL RITORNO *	TEL	—
BC KID *	—	TEL
BIRDS OF PREY	109.900	69.900
BLACK CRYPT	—	79.900
BLITZKRIEG AT ARDENNES	49.900	49.900
BOROBODUR - PLANET OF DOOM	—	49.900
BUSHBUCK *	69.900	—
CALL OF CTHULHU: [illegible] *	TEL	—
CAPTIVE *	79.900	—
CARRIER STRIKE *	79.900	—
CARRIERS AT WAR *	99.900	—
CASTLE OF DR. BRAIN	—	89.900
CASTLES	69.900	89.900
CHAMP. MANAGER *	59.900	49.900
CHAMPIONSHIP OF EUROPE	—	49.900
CHEES CHAMPION 2175	69.900	—
CIVILIZATION	99.900	89.900
CONFLICT KOREA	79.900	79.900
CONQUEST OF THE LONGBOW	99.900	—
COOL CROC TWINS *	49.900	49.900
COVER GIRL POKER *	69.900	49.900
COVERT ACTION	—	89.900
CRAZY CARS III *	—	49.900
CREATURES *	—	TEL
CRIME CITY	69.900	59.900
CRISIS IN THE KREMLIN	99.900	—
CRUISE FOR A CORPSE	59.900	59.900
CURSE OF ENCHANTIA *	TEL	TEL
CYBERBLAST *	—	49.900
D / GENERATION	—	49.900
DARK QUEEN OF KRYNN	89.900	89.900
DARK SEED *	99.900	—



TITOLO	IBM	AMIGA
KING'S QUEST VI *	109.900	—
L'EMPEREUR	79.900	—
LA FAMIGLIA ADDAMS	—	39.900
LARRY 5	89.900	89.900
LAURA BOW II *	89.900	—
LEGEND	69.900	69.900
LEGENDS OF VALOUR *	TEL	—
LIVERPOOL *	TEL	TEL
LORD OF THE RING II	99.900	—
LOST IN L.A. *	89.900	—
LOTUS III *	—	59.900
LURE OF THE TEMPTRESS *	79.900	69.900
MAGIC POCKETS	69.900	—
MANTIS *	109.900	—
MEGAFORTRESS *	—	69.900
MEGATRAVELLER 2 *	—	69.900
MICHEAL JORDAN FLIGHT SIMU. *	TEL	—
MICROPROSE GOLF *	119.900	—
MIDWINTER II	119.900	—
MIGHT & MAGIC III	99.900	89.900
MIGHT & MAGIC IV *	119.900	—
MILLENIUM *	79.900	—
MITH	—	49.900
MONKEY ISLAND 2	109.900	109.900
MOONSTONE *	59.900	—
NATHAN NEVER - ARCADE GAME *	TEL	TEL
NCAA BASKET	79.900	—
NFL *	69.900	—
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP *	TEL	TEL
NO GREATER GLORY *	—	79.900
NOVA 9	—	89.900
OMAR SHARIF BRIDGE *	99.900	89.900
PACIFIC ISLANDS II	79.900	69.900
PARASOL STARS	—	39.900
PGA TOUR GOLF	69.900	49.900
PINBALL DREAMS	—	59.900
PLAN 9 F. OUTER SPACE *	79.900	69.900
PLANET'S EDGE *	99.900	—
POLICE QUEST III	99.900	89.900
POOL *	TEL	TEL
POOL OF DARKNESS *	69.900	TEL
POPOLOUS 2	TEL	79.900
POWERMONGER *	89.900	69.900
PREMIERE *	—	69.900
PROJECT-X	—	59.900
PROPHECY OF SHADOW *	89.900	—
PUSHOVER *	49.900	39.900
QUEST FOR GLORY 3 *	89.900	—
RACE DRIVING *	59.900	59.900
RAGNAROK *	TEL	—
RAMPART *	69.900	—
REACH FOR THE SKIES *	TEL	TEL
REALMS	79.900	—
RED BARON	99.900	89.900
RED ZONE *	—	59.900
REX NEBULAR *	119.900	—
RISKY WOODS *	79.900	69.900
ROBOCOP 3	—	59.900



TITOLO	IBM	AMIGA
GRAN PRIX UNLIMITED *	79.900	—
GRAND PRIX F 1	—	79.900
GRANDMASTER CHESS *	79.900	—
GREAT NAPOLEONIC BATTLES	59.900	—
GREAT NAVAL BATTLES *	89.900	—
GUNSHIP 2000	89.900	—
GUNSHIP 2000 MISSION DISK *	69.900	—
GUY SPY	79.900	69.900
HARDBALL III *	79.900	—
HARPOON - BATTLESET N. 3	49.900	49.900
HARPOON - BATTLESET N. 4	49.900	49.900
HARPOON 1.2.1	89.900	79.900
HARPOON DESIGNER DATA DISK *	79.900	—
HARPOON SCENARIO EDITOR	49.900	49.900
HEIMDALL	69.900	69.900

TITOLO	IBM	AMIGA
VENGEANCE OF EXCALIBUR *	79.900	69.900
VIKINGS *	—	49.900
WARM UP	—	49.900
WARRIORS OF RELEYNE *	—	49.900
WEEN *	89.900	79.900
WHIRLWIND SNOOKER *	79.900	—
WILLY BEAMISH	99.900	—
WING COMMANDER DE LUXE	99.900	—
WING COMMANDER II	79.900	TEL
WINTER SUPERSPORTS 92 *	49.900	49.900
WIZKID *	49.900	39.900
WORLD TENNIS CHAMP *	79.900	—
WRESTLING WWF	49.900	39.900
WROOM *	—	TEL
ZOOL *	—	49.900

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Demargherita 4
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

ORDINARE È FACILE

TELEFONA O COMPILA RITAGLIA E SPEDISCI A:
QUEEN COMPUTER
VIA DEMARGHERITA 4
10137 TORINO
INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A DISPOSIZIONE

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO	COGNOME E NOME
			INDIRIZZO E N.° CIVICO
			CAP. CITTÀ E PROVINCIA
			PREFISSO E TELEFONO
			FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO		L. 7.000	
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE		L. 13.000	☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
☐ 3.1/2	☐ 5.1/4	TOTALE L.	☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI			☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100

*I PREZZI POSSONO SUBIR...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

Vi è piaciuto Chuck Rock? Bene, per soddisfare la vostra famelica e insaziabile curiosità, il nostro indomito Caporedattore si è messo in contatto diretto con i programmatori della Core Design, ed ecco a voi i risultati...

CHUCKY COLPISCE ANCORA!

Chuck Rock, benché sia stato pubblicato un paio di anni fa, rimane ancora uno dei migliori platform game mai apparso sul nostro Amiga, inutile dire che l'attesa per questo suo seguito s'è dimostrata notevole fin dal suo primo annuncio.

Partiamo comunque dalla trama di CRII, che segue di alcuni anni la fine del gioco precedente e vi vedrà impegnati nei panni del figliolino di Chuck; infatti il povero papino è stato catturato dal demoniaco "Brick Jagger" e voi, armati di clava e tanta buona volontà, dovrete affrontare i 6 livelli (divisi a loro volta in parecchie sezioni),

eliminando l'avversa marmaglia che oserà fronteggiarvi (oseranno, purtroppo oseranno!); per aumentare le vostre possibilità di salvezza, potrete scorazzare attraverso i numerosi schermi cavalcando forzuti dinosauri, oppure facendo affidamento sulla mastodontica clava di famiglia che, oltre ad essere utile come arma d'attacco, può essere utilizzata per sfondare muri o per evitare di essere colpiti (tenendosi sospesi in equilibrio).

I programmatori di questo atteso seguito della Core sono due svegli diciannovenni che da parecchi anni lavorano sull'Amiga e, visto i loro precedenti lavori, non possiamo essere più che certi di un potenziale ottimo risultato: Dan Scott, che si sta occupando del codice del programma, ha già infatti lavorato per le presentazioni di Heimdall e Wolfchild e ha anche collaborato nella programmazione di Premiere; mentre Richard Morton, responsabile della grafica di Chuck Rock II, si è guadagnato una certa reputazione con Scooby Doo, Road Runner, Yogi Bear e Daffy Duck (... un vero patito di cartoni animati!).

Tecnicamente parlando, il gioco sarà fornito di ben tre livelli di parallasse, uno scroll da 50 frame per secondo, fino a un centinaio di colori in contemporanea su schermo nonché una serie di effetti speciali, compresa una parziale rotazione dei fondali.

Chuck Rock II, seguendo le orme del suo predecessore, è logicamente caratterizzato da un travolgente senso dell'humor che sicuramente vi coinvolgerà (per esempio ci si può imbattere in

cavernicoli mascherati da dinosauri e in dinosauri mascherati da cavernicoli!), e anche i disdicevoli guardiani di fine livello possiederanno espressioni ed atteggiamenti che li differenziano l'uno dall'altro.

Naturalmente l'intero set di sprite è stato interamente ridisegnato, proponendoci nuovi personaggi e nuove trovate grafiche, mentre il gioco sarà introdotto da una stupenda e lunghissima introduzione che non potrà non lasciarvi a bocca aperta.

Il programma, che dovrebbe essere distribuito verso Marzo, sarà prodotto anche per le principali console (sia Mega Drive che Super Nes), anche se probabilmente queste ultime non conterranno tutto quello che sarà invece implementato nella versione per Amiga; per quanto riguarda invece i futuri progetti dei programmatori, a tale domanda non hanno saputo darci precisa risposta, comunque (chissà!) prima o poi forse potremo avere l'occasione di goderci Chuck 3 (e finalmente verrà anche l'ora dei nipoti). Con questo è tutto.

LUKE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICROPROSE FORMULA ONE

GRAND PRIX

MICROPROSE FORMULA ONE

GRAND PRIX

Geoff Crammond

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

VERSIONE ITALIANA

ORA DISPONIBILE PER PC !!

LEADER
DISTRIBUZIONE

www.oldgamesitalia.net/

IN ESCLUSIVA DA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERÀ IL: 0332/87.41.11

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

UN PC DA FORMULA 1

Dopo circa un anno di trepidante attesa sembra che il tanto atteso F1 Grand Prix (adesso chiamato F1 Racing) sia pronto anche per la macchina che dovrebbe esaltarne maggiormente le caratteristiche. Diamo quindi un'occhiata in anteprima al gioco automobilistico più lodato nella storia dei videogiochi.

Quando Formula 1 Grand Prix uscì circa un anno fa, esclusivamente per Amiga, si cominciò a vociferare (oltre che a stupirsi per la inaspettata inversione di tendenza, tendenza che aveva portato case come la Microprose a sviluppare software su PC e convertirlo successivamente per gli altri formati) dell'imminente versione per MS-Dos. Finì però il periodo natalizio, solitamente zeppo di novità e grande fonte di guadagno per le software house, e la versione per personal non fece la sua comparsa sugli scaffali dei negozi; da allora ha quindi avuto inizio tutta una serie di annunci, smentite, controsmentite che sembrava aver avuto un termine lo scorso giugno, quando "attendibili voci di corridoi" davano per ultimata la conversione dell'hit dell'anno; purtroppo agosto era alle porte e nei negozi, di F1 GP, nemmeno l'ombra. La tradizionale riapertura del mercato, coincidente con i primi giorni di settembre, non ha comunque dato pace ai videogiocatori ansiosi di cimentarsi sui tracciati di mezzo mondo e costretti fino ad allora a rodersi l'intestino leggendo le classifiche dei giri più veloci realizzati da amighisti più fortunati di loro. Dopo un mese di ottobre trascorso senza nuova alcuna arriva quindi novembre, foriero di buone notizie, come conferma questa preview, dato che vede la luce almeno il demo (non giocabile) di F1 GP.

Il principale motivo per cui vi ho raccontato questa odissea è che in quest'anno di attesa il pubblico (voi giocatori e noi giocatori&redattori) si era in pratica diviso in due fazioni: una che sosteneva che tutta questa attesa era dovuta all'ozio dell'irreprensibile Geoff Crammond e che la conversione sarebbe stata (come è successo con Another World) una semplice traduzione (lasciando invariati parametri quale risoluzione grafica, numero di colori e velocità...), e una che era convinta (diciamo piuttosto che sperava) che tutto il tempo passato ad aspettare sarebbe stato ripagato da 256 colori su schermo (al contrario dei 32 su Amiga), una velocità mozzafiato e opzioni aggiuntive come replay migliorati e un sacco di viste aggiuntive. Beh, per svelare ogni mistero diciamo subito che il risultato è una via di mezzo: viste aggiuntive e replay migliorato non sono stati presi in considerazione, ma tutto il gioco (come potete vedere dalle foto) è interamente in 256 colori ed essendo stato sviluppato per 386 e 486, F1 GP è l'ideale se giocato su una di queste due macchine, con una fluidità veramente spaventosa e un livello di dettaglio semplicemente sensazionale. Approposito di dettaglio sono stati inseriti 4 livelli di definizione, per cui se possedete un 286 potrete eliminare strisciate di pneumatici sulla pista, l'erba ai bordi della strada, palazzi, cartelloni pubblicitari, per ottenere un livello decente di fluidità. Un' altra ottima notizia riguarda la cura nella realizzazione grafica: tanto per fare un esempio vi ribadisco come l'asfalto non sia uniformemente grigio, ma sfumato e "sporcato" dai pneumatici, per dare un senso di realismo assolutamente sensazionale, e stessa cosa dicasi per l'erba, che è molto più reale del solito verde smeraldo.

Invariati rispetto alla versione Amiga sono invece le soste ai box, la capacità del programma di gestire in maniera intelligente tutti i concorrenti della gara (scordatevi di superare dove vi pare o di giocare brutti tiri ai vostri avversari, perché staranno ben attenti a farsi fregare), le inquadrature e il replay istantaneo. Purtroppo non possiamo illuminarvi riguardo gli effetti sonori, perché nel demo arrivatoci in redazione non erano inclusi applausi campionati o musichette di intermezzo, e soprattutto, essendo un demo non giocabile, non sappiamo nemmeno dirvi quando sia guidabile la monoposto, ma state pur certi che se la giocabilità sarà almeno pari a quella della versione Amiga, F1 GP diverrà il nuovo standard dei giochi di guida anche su PC.

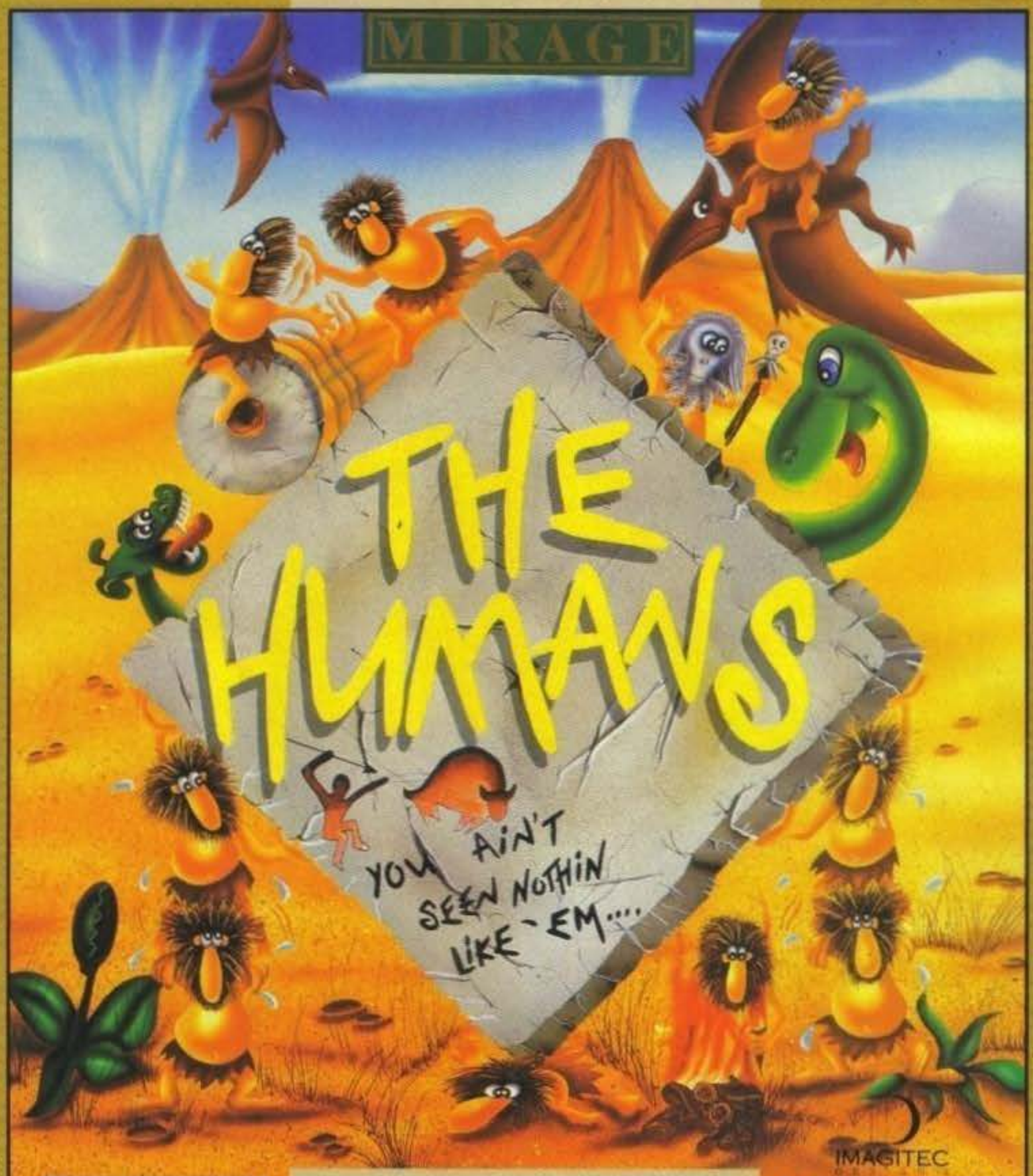
Andy Orchesi

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO.



© 1992 ATARI CORP. LICENSED TO IMAGITEC DESIGN INC./MIRAGE "HUMANS"™ GAMETEK INC.

CADARIO

STANNO PER DIVENTARE I PERSONAGGI DELL'ANNO!

SONO PAZZERELLONI, INTELLIGENTI, BUFFI E SIMPATICI. SONO GLI HUMANS! IL GIOCO, CARATTERIZZATO, DA UNA SORPRENDENTE GIOCABILITÀ E DA UN UMORISMO ECCEZIONALE, OFFRE UNA VISIONE COMICA DELL'EVOLUZIONE UMANA, CATAPULTANDOTI IN UN INCREDIBILE NUMERO DI SFIDE ATTRAVERSO 100 LIVELLI.

AMIGA
PC 286 O SUPERIORI
RICHIEDE: 640 K
RACCOMANDATO:
DISCO RIGIDO.
TASTIERA, JOYSTICK. VGA.
AD-LIB, SOUNDBLASTER
E ROLAND.

QUALITÀ LEADER GARANTITA

NELLA CONFEZIONE UN DIVERTENTISSIMO FUMETTO!

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPERIOR PRODUCTS

See New

HEWLETT PACKARD

PREZZI IVA 19% COMPRESA

DESKJET 500
GETTO D'INCHIOSTRO MONOCROM.
£. 870.000
CON AMIGA O PC HASPID
£. 810.000

DESKJET 500C
GETTO D'INCHIOSTRO COLORE
£. 1.145.000
CON AMIGA O PC HASPID
£. 1.070.000

DESKJET 550C
GETTO D'INCHIOSTRO COLORE
£. 1.350.000

Panasonic stampanti

PREZZI IVA 19% COMPRESA

KX-P1170
9 AGHI, 80 COL., 192CPS, 4 FONTS
£. 420.000
CON AMIGA O PC HASPID
£. 390.000

KX-P1123
24 AGHI, 80 COL., 192CPS, 7 FONTS
£. 560.000
CON AMIGA O PC HASPID
£. 520.000

KX-P1124I
24 AGHI, 80 COL., 240CPS, 11 FONTS, 4 MACRO
PREZZO LISTINO L.1.015.000+IVA
PREZZO SCONTATO £. 700.000
CON AMIGA O PC HASPID
£. 650.000
FINO AD ESAURIMENTO SCORTE !!!!!

KX-P1624
24 AGHI, 136 COL., 192CPS, 7 FONTS
3 MACRO
PREZZO LISTINO L.1.160.000+IVA
PREZZO SCONTATO £. 1.080.000
CON AMIGA O PC HASPID
£. 990.000

LA MULTIGESTIONE DELLA CARTA

INTRODUCING
HASPID COMPUTER
FOR WINDOWS & AUTOCAD

COMPUTER 80386 dx 40
64 KB. CACHE
DESKTOP PLUS + DISPLAY
2MB. (70ns) RAM esp.32MB.
FDD 3,5" 1.44MB.
HARD DISK 80MB.
VGA CARD 256KB. 800*600
2 SERIALI
1 PARALLELA
1 GAME
TASTIERA 102 TASTI ITA
MONITOR 14" SVGA COLORE 1024
MS DOS 5 MICROSOFT ITA

L. 2.290.000 IVA compresa

configurazione come sopra, ma con SVGA CARD 1MB. TSENG LAB & 4MB. RAM (70ns.)

L. 2.450.000 IVA compresa

Nuovo Show Room

LOGITECH

MOUSE PILOT L. 70.000
MOUSEMAN L. 118.000
CORDLESS L. 195.000
PORTABLE L. 200.000
SCANNER 32 PC L. 199.000
SCANNER 256 L. 550.000
SCANNER COLORE L. 850.000
FOTOMAN L. 990.000

Commodore

AMIGA 600	L. 530.000
AMIGA 2000	L. 1.150.000
MONITOR 1085,	L. 440.000
MONITOR 1084,	L. 450.000

SOUND BLASTER PRO BASIC
L.289.000
CON PC HASPID L.260.000

VIDEO BLASTER
L.650.000
CON PC HASPID L.600.000

KIT MULTIMEDIA
SOUND BLASTER
PERSONAL
L.990.000
CON PC HASPID L.950.000

PLUS OPTIMIZED
HASPID COMPUTER
FOR WINDOWS & AUTOCAD

COMPUTER 80486 dx 33
64 KB. CACHE
DESKTOP PLUS + DISPLAY
2MB. (70ns) RAM esp.64MB.
FDD 3,5" 1.44MB.
HARD DISK 80MB.
SVGA CARD 1MB TSENG LAB
2 SERIALI
1 PARALLELA
1 GAME
TASTIERA 102 TASTI ITA
MONITOR 14" SVGA COLORE 1024
MS DOS 5 MICROSOFT ITA

L. 2.900.000 IVA compresa

configurazione come sopra, ma con 80486 DX 33 256KB. & 4MB.

L. 3.150.000 IVA compresa

configurazione come sopra, ma con 80486 DX 50 256KB. & 8MB.

L. 3.990.000 IVA compresa

sono disponibili 80486, DX2 50MHz., DX2 66MHz. tutte le configurazioni possono essere modificate.

SCEGLI IL TUO REGALO DI NATALE
e da NOI un REGALO AVRAI !!!
BUON NATALE & FELICE ANNO NUOVO

rivenditore autorizzato
AUTOCAD, HEWLETT PACKARD, TOSHIBA,

MEGA BIT
Corso DEL POPOLO, 22 tel.0362.325037 Fax in linea
SEREGNO (MI)

TUTTI I MARCHI SOPRA CITATI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PRODUTTORI
PANASONIC LASER PRINTER
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Capace di raggiungere altissime velocità, infallibile persino nei momenti più critici e caratterizzato da un design particolarmente innovativo, questo gioiello della tecnica terrà col fiato sospeso centinaia di vite umane... No, non sto elogiando le qualità del Sikorsky RAH-64 Comanche, ma quelle del suo omonimo simulatore!

Sebbene non sia stato particolarmente pubblicizzato dalle varie riviste del settore, il nuovo gioiello della Novalogic si sta letteralmente accaparrando il titolo di miglior simulatore mai apparso su Personal Computer; grazie alla sua grafica a dir poco straordinaria e all'incredibile velocità e fluidità di animazione, Maximum "Comanche" Overkill potrebbe essere definito il

VOLANDO AL "MAXIMUM"!!

programma tecnicamente meglio riuscito che abbia fino ad ora mai girato sui nostri amati processori.
Come già il titolo stesso dovrebbe lasciar intendere, questo incredibile simulatore vi pone ai comandi del Boeing Sikorsky RAH-64 Comanche, tecnicamente parlando uno dei più sviluppati e potenti elicotteri da combattimento che mai abbia osato solcare i cieli del nostro pianeta; equipaggiato con i più sofisticati sensori e sistemi di recezione e puntamento, super-corazzato in ogni sua parte, progettato per poter sfruttare e trasportare un'incredibile gamma e quantità di missili e bombe intelligenti, il Comanche si presenta ai nostri occhi come l'elicottero da guerra del ventunesimo secolo, ed il suo simulatore non è certamente da meno.
La prima volta che vi troverete di fronte al gioco (o comunque di una versione dimostrativa come quella da noi visionato), si ha come la sensazione di assistere a una sorta demo sublimamente realizzato; Ma non dovreste tardare tanto a realizzare interamente tutto il favoloso potenziale del programma, che reagisce ai vostri comandi mostrandovi in tempo reale immagini così dettagliate che viene spontaneo cercare il lettore CD attaccato da qualche parte al vostro PC... E invece tutto quello che compare sul monitor (davanti agli occhi più che perplessi) è elaborato in tempo reale dal vostro processore, e non sarà necessario possedere necessariamente un 486 a 50MHz, poiché anche con un normale 386 i risultati sono comunque mozzafiato.
Preparatevi dunque ad una vera visione (nel vero senso della parola!) del mondo esterno, riprodotto nei minimi particolari (in modo ben più dettagliato di una qualsiasi grafica poligonale tradizionale vi sia mai capitato di osservare). Vi dico solo che l'effetto finale è talmente spettacolare (grazie soprattutto ad un magistrale utilizzo di chiaroscuri e sfumature) che più di una volta vi sembrerà di guardare una fotografia perfettamente digitalizzata. Così, per esempio, quando sorvolate un corso idrico potrete notare i bordi del canale sopraelevati rispetto al livello dell'acqua oppure, quando volate sulla pianura, rimarrete estasiati di fronte alle infinite sfumature che rendono perfettamente la sensazione di irregolarità del paesaggio... In tutto il gioco non sono mai presenti linee rette o forme comunque regolari, poiché le pareti delle montagne e lo stesso corso dei fiumi sono caratterizzati da una configurazione caratteristica che li rende propriamente unici. Vi garantisco che è comunque molto difficile esprimere quello che si vede, per fortuna possiamo mostrarvi delle fotografie, ma (almeno in questo caso) non potrete mai credere senza vedere. Parlando più strettamente del gioco, Maximum "Comanche"

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Overkill è un tipico simulatore d'elicottero d'assalto: al comando della vostra belva volante, e con la possibilità d'interagire con le altre vostre forze militari sia terrestri che aeree, sarete impegnati in vari scenari di guerra in cui dovrete affrontare diverse missioni per mettere fuori gioco l'esercito nemico. Sfruttando appieno le superiori doti tecnologiche di cui il vostro mezzo è fornito, vi sarà richiesto di mettere a ferro e fuoco diverse postazioni terrestri avversarie, spesso fortemente protette, e contemporaneamente far fronte ai probabili attacchi aerei che nel frattempo potreste subire; per facilitare il vostro compito, il Comanche è dotato all'interno del suo abitacolo di due utilissimi monitor che, oltre a darvi un'immagine dettagliata della mappa della zona che state sorvolando, nonché una visione esterna del vostro elicottero, vi forniscono indispensabili indicazioni sulla presenza di postazioni nemiche e sui possibili pericoli aerei. Come prevedibile sia l'aspetto tattico sia la profondità di gioco non sono stati affatto sottovalutati, così che, se saprete utilizzare adeguatamente i vari ripari naturali (il livello grafico dettagliatissimo ne propone a bizzeffe), sarete in grado più di una volta di prendere il nemico di sorpresa, rendendo la distruzione degli avversari molto più agevole; bisogna inoltre aggiungere come il sistema di puntamento balistico, il controllo dei nemici e la loro tecnica di combattimento siano costantemente vigilati dal computer nel tentativo di riprodurre il più fedelmente possibile la probabile conclusione dei vari avvenimenti che avvengono attorno a voi. Cos'altro posso dire di un gioco di per sé indescrivibile? Che già solo il guardarlo garantisce emozioni fino ad ora quasi sconosciute, per certi versi vi sembrerà d'assistere un film in prima visione. Per concludere il discorso su questo simulatore, che è sicuramente l'esperienza virtuale più affascinante alla quale noi giocatori in pantofole possiamo per il momento avvicinarci, rappresenta indubbiamente un passo avanti nell'evoluzione del nostro PC, e se avete a disposizione almeno 4 MB di RAM e un processore abbastanza veloce, non vi resta che prenotare la vostra copia dal più vicino rivenditore ed aspettare con impazienza l'uscita sul nostro mercato di questo capolavoro.

LUKE

VOXELSPACE: la nuova dimensione grafica.

Gli stupendi effetti grafici che state ammirando nelle immagini di questo rivoluzionario capolavoro della Novalogic, sono stati concepiti utilizzando una potentissima routine di calcolo tridimensionale chiamata Voxelspace. Routine con la quale è possibile realizzare fino a un milione di operazioni al secondo. Questo sistema perciò elimina l'utilizzo dei poligoni per la rappresentazione delle montagne o, più in generale, di tutti i componenti retilinei che generalmente compaiono sul monitor, dando così la possibilità di visualizzare un dettaglio circa 500 volte superiore rispetto alla più sofisticata esecuzione poligonale precedentemente vista su qualsiasi PC. In questo modo non è più necessario utilizzare forme geometriche perfette o comunque a base lineare, poiché, grazie all'impressionante mole di calcoli effettuabili in ogni secondo, si possono sviluppare immagini dei paesaggi altamente realistiche; l'unico appunto potrebbe essere imputato alla velocità (noi effettivamente lo abbiamo visto girare su un 486), ma comunque attraverso svariati menu è possibile diminuire la risoluzione aumentando di parecchio le prestazioni, senza tutto sommato sacrificare troppo il risultato grafico. Comunque potremo giudicare il tutto meglio verso la fine di Novembre quando il gioco dovrebbe essere ufficialmente distribuito dalla U.S. Gold.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INDIANA JONES

and the FATE of ATLANTIS™

"IL FAMOSO ARCHEOLOGO E' TORNATO NELLA SUA AVVENTURA PIU' AVVINCENTE!"

disponibile per AMIGA e PC.

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

C.T.O.

LUCAS Arts

IN ITALIANO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MA SEI UN VERME!

Ma no, ma no, che avete capito! Siamo qui per parlarvi dell'ultimo prodotto Psygnosis (a dire il vero, con tutti quelli ha in cantiere non si sa esattamente quale sia l'"ultimo"...), e non per raccontarvi le gesta extra-lavorative di Max...

Prendete (come al solito, direte voi) un po' di Lemmings, un po' di Bill's Tomato Game (guardatevi la relativa recensione da qualche parte sempre su questo numero di TGM) e shakerate forte: otterrete il primo gioco che riesce a clonarne due, uno dei quali appena uscito, ovvero... Creepers.

Ma che cosa è esattamente 'sto Creepers, insomma? Andiamo a vedere sul vocabolario: to creep significa strisciare, quindi presumibilmente ci dovrebbe essere qualcosa che compie codesta azione. E in effetti, guardando il press pack, sono venuto a conoscenza del fatto che il giocatore controlla dei "caterpillar". No, non i bulldozer! No, e nemmeno le ruspe! E gli schiacciasassi... Insomma, sempre pigliando il vocabolario, scopriamo (in verità il sottoscritto, in quanto persona ultracolta, sapeva già i significati dei vari termini, ma così fa più scena) che, tra le altre cose, sono anche "lo stadio larvale delle farfalle", più o meno i bruchi (la persona ultracolta in questo momento non è molto sicura, ma passerà). Occhei, allora, abbiamo stabilito che si devono guidare dei bruchi. Per l'esattezza, bisogna assicurarsi che questi simpatici animalazzi schifosi attraversino una serie di schermi più o meno incasinati irti di pericoli di ogni genere (presse, precipizi, nemici vari, pozze d'acqua e così via) e che arrivino belli, sani e felici sino a un vaso dove verranno trasformati in farfalle.

Per controllare il loro tragitto, e eventualmente dargli una mano, avrete a disposizione un po' di utensili che variano in disponibilità con il cambiare dei livelli. Abbiamo così ventilatori (per spingere i bruchi in una direzione), racchette (per "dargli una smossa" colpendoli), passerelle orizzontali e diagonali e così via.

Il problema principale è dato dai simpatici protagonisti che non partono strisciando, ma fanno la loro entrata in maniera alternativa: all'inizio infatti li troverete tutti appallottolati, il che sta a significare che fintantoché non si saranno fermati avrete da controllare una serie di velocissime sferette verdi che schizzano per tutto lo schermo. Per poter stare dietro a degli individui così attivi sono state previste alcune telecamere che possono essere puntate su una sezione particolare dello schermo, su un bruco e così via, purtroppo però i visori di queste telecamere occupano spesso più spazio del dovuto risultando quindi più fastidiose che utili.

Fino ad ora abbiamo avuto a disposizione solo un demo contenente quattro livelli: giudicando quello che abbiamo sottomano, possiamo dire che Creepers rappresenta una specie di "rallentamento" per quanto riguarda la qualità media dei prodotti Psygnosis soprattutto da un punto di vista grafico, anche se in effetti non sembra malaccio da giocarsi. Beh, visto che potrebbe ulteriormente migliorare, vi rimandiamo alla recensione definitiva...

MA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

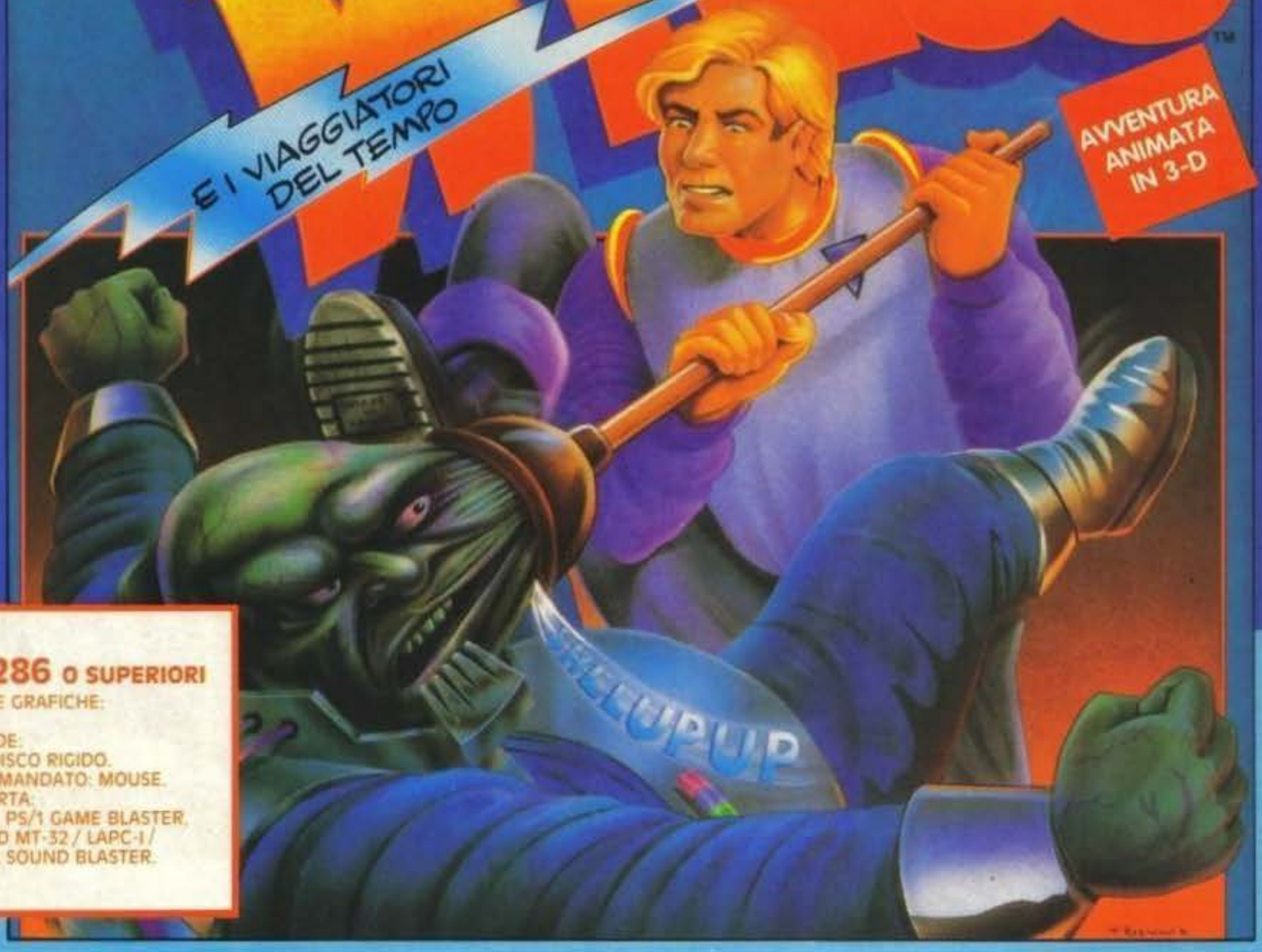
http://www.oldgamesitalia.net/

SPACE QUEST™ IV

ROGER WILCO

E I VIAGGIATORI DEL TEMPO

AVVENTURA ANIMATA IN 3-D



PC 286 o SUPERIORI
SCHEDE GRAFICHE:
VGA
RICHIEDE:
640K, DISCO RIGIDO.
RACCOMANDATO: MOUSE.
SUPPORTA:
ADLIB , PS/1 GAME BLASTER,
ROLAND MT-32 / LAPC-1 /
CM-32L SOUND BLASTER.

PARTI ALLA VOLTA DI UN FOLLE VIAGGIO ATTRAVERSO LO SPAZIO E IL TEMPO IN QUESTO DIVERTENTISSIMO QUARTO EPISODIO DELLA PREMIATA SERIE 'SPACE QUEST'. ALLE CALCAGNA DELL'UNICO ED INIMITABILE ROGER WILCO CI SONO I DIABOLICI POLIZIOTTI, TEMIBILI ASSASSINI INTENZIONATI A METTERE FINE, UNA VOLTA PER TUTTE, ALLE IMPRESE DEL NOSTRO INOSSIDABILE EROE. TOCCA NUOVAMENTE A ROGER WILCO SALVARE IL FUTURO - O È IL PASSATO? - DELLA SERIE 'SPACE QUEST' E SVENTARE I LOSCHI PIANI DEI SUOI ANCORA PIÙ LOSCHI ANTAGONISTI.

"...'SI TRATTA DI UN SUPER GIOCO, ASSOLUTAMENTE DA NON PERDERE'"
(K VOTO 910 "K" maggio '91)

"SPACE QUEST IV È SENZ'ALTRO IL GIOCO DALLA TRAMA PIU GENIALE CHE LA SIERRA ABBIA MAI CONCEPITO !..."
(93% "TGM" maggio '91)

QUALITÀ LEADER GARANTITA

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

SIERRA

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

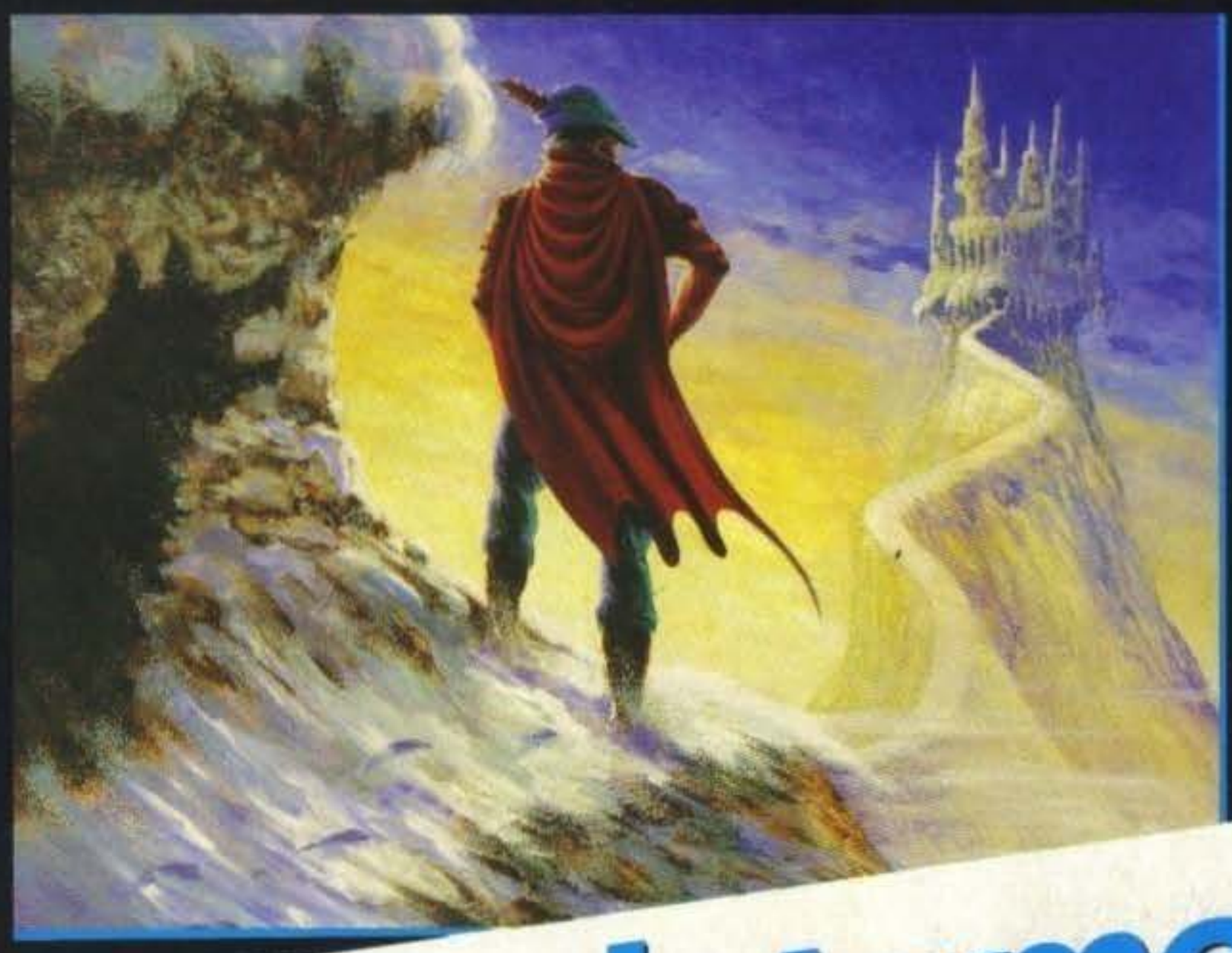
SIERRA® IS A REGISTERED TRADEMARK OF SIERRA ON-LINE, INC. © 1991 SIERRA ON-LINE, INC.

http://www.oldgamesitalia.net/

Finalmente

King's Quest V

Alla ricerca del castello scomparso...



AMIGA
PC
SCHEDE GRAFICHE VGA / MCGA

RICHIEDE DISCO RIGIDO MOUSE O JOYSTICK

SIERRA

® is a registered trademark of Sierra On-Line, Inc.
© Sierra On-Line, Inc. 1990. All rights reserved.

Completamente in italiano!

PER QUALSIASI INFORMAZIONE CHIAMA A

NUMERO VERDE
1678 - 21177

DALLE ORE 14.00 ALLE ORE 18.00

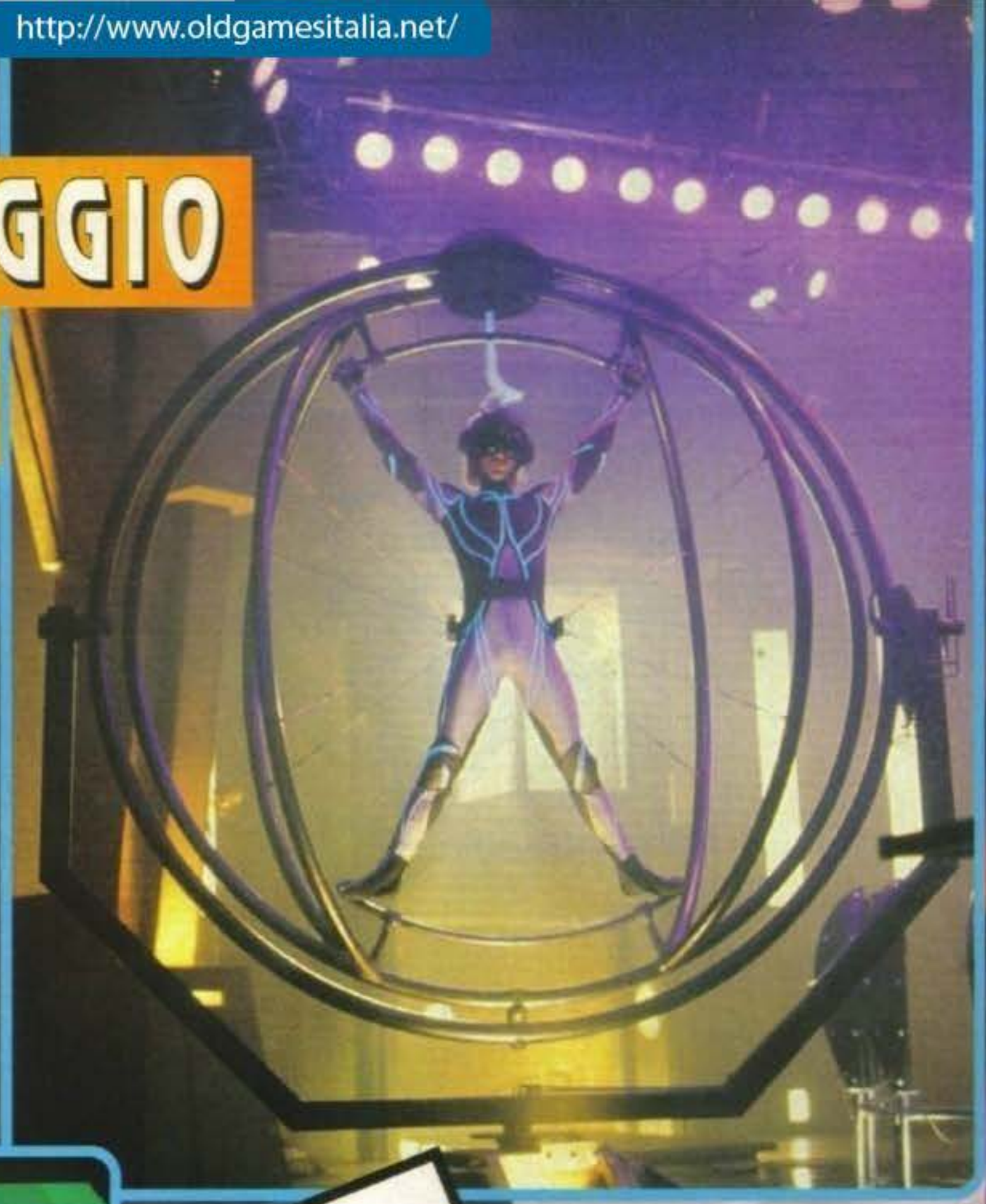
LEADER
DISTRIBUZIONE

RIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIARDINAGGIO DIGITALE?



Sì, davvero: sta per uscire un gioco che si occupa nientemeno che di un tagliaerbe, dopo che a quest'ultimo è stato dedicato addirittura un intero film!

Procediamo con ordine: il film a cui ho accennato è appunto "Il Tagliaerbe" (The LawnMower Man), un film tratto da un'omonima storia di Stephen King in cui si parlava diffusamente della realtà virtuale, con eclatanti sequenze grafiche. A quanto pare questo film; qui in Italia, non ha avuto un gran successo, e la colpa probabilmente è anche del titolo troppo poco indicativo malamente scelto dai traduttori, ma ciò che conta per noi è che dal film sarà tratto un videogioco. Ora, abbiamo ricevuto pagine e pagine di comunicato stampa, che però si contraddicevano continuamente per quel che riguarda il titolo del gioco e del film; alla fine siamo riusciti a capire che sta per uscire il seguito del film The LawnMower Man, che si chiamerà (ugh!) The LawnMower man 2. Ed è da esso, per la precisione, che sarà tratto il videogioco: ne porterà infatti lo stesso titolo, anche se la trama sarà effettivamente derivata dal finale del primo film. Questo, probabilmente, avviene per non guastare la sorpresa raccontando subito la trama del seguito cinematografico... Piuttosto complicata la vicenda, non credete? Il problema è che la Storm, che ne ha i diritti, sarebbe uscita con il gioco su licenza del primo film quando in effetti l'attenzione sarebbe stata sul suo seguito cinematografico, con evidenti ripercussioni negative da un punto di vista di marketing...

DUE IMMAGINI DELLA VERSIONE CD

Riprendiamo quindi il discorso dal principio... La storia ha essenzialmente due personaggi principali: uno scienziato che lavora in un'industria di realtà virtuale e un ragazzo che si guadagna la vita sistemando con la falciatrice i prati dei dintorni. Questo ragazzo è abbastanza un derelitto: poco intelligente e succube di un perfido prete che gli fornisce alloggio; il nostro scienziato lo incontrerà e lo riterrà un soggetto adatto ai suoi esperimenti. Il povero tagliaerbe proverà così la potenza della realtà virtuale, che ne aumenterà il potere intellettivo, per finire trasformato in una specie di mostro che dovrà essere distrutto dallo scienziato nella scena finale.

La produzione del programma, come già accennato, è affidata alla Storm/Sales Curve, e il gioco stesso sarà un'avventura dinamica tridimensionale, con due tipi di scenari: un realistico e uno di realtà virtuale. Il giocatore controllerà lo scienziato (nel film è Pierce Brosnan), che avrà essenzialmente due compiti: nel mondo reale dovrà viaggiare per il complesso industriale con dentro tutte le macchine della realtà virtuale, tutto questo prima di entrare in quel mondo alternativo per ritoccare le sequenze di accesso, in modo che il tagliaerbe, ivi prigioniero, non ne possa più

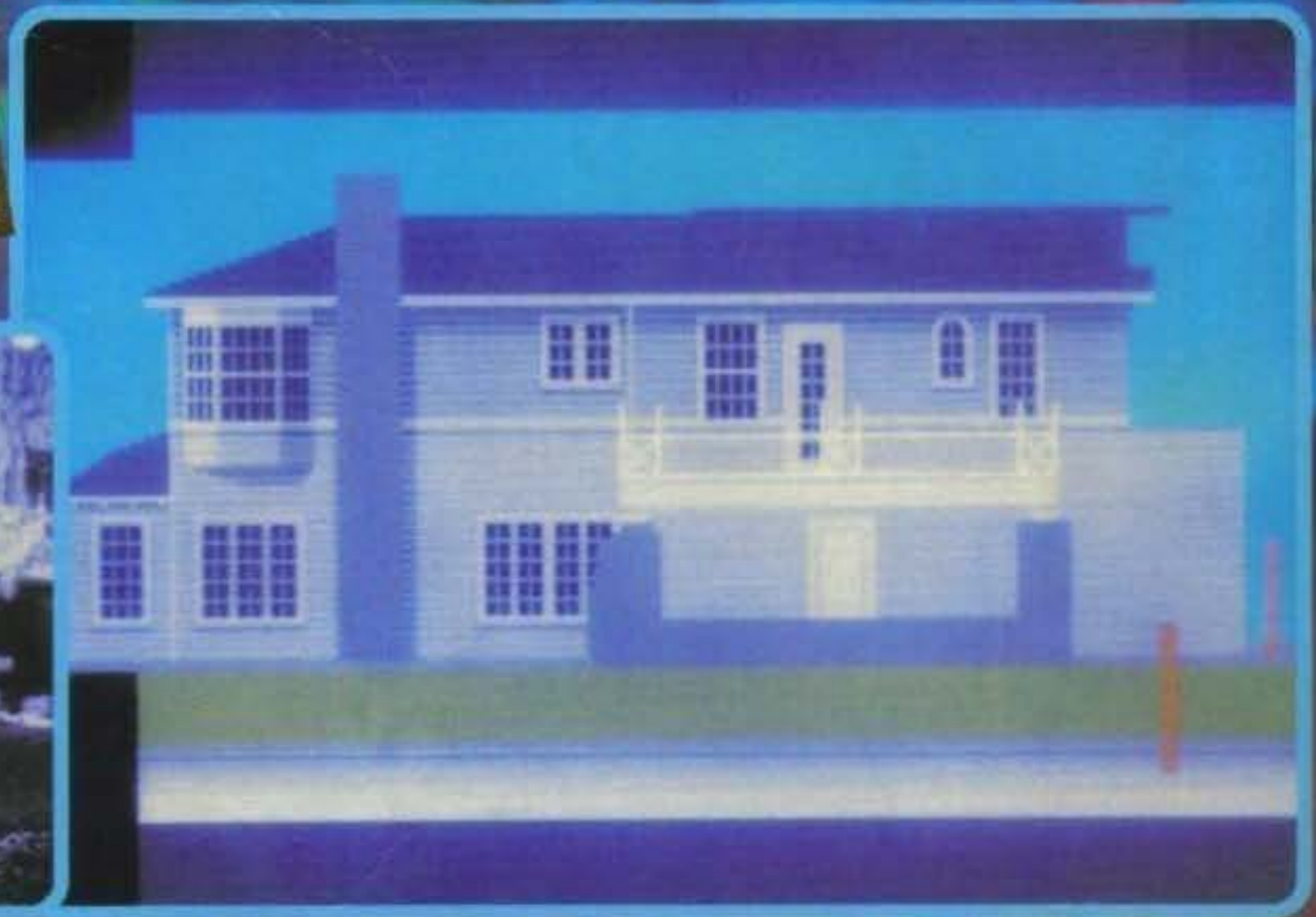
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ECCO LE PRIMISSIME ANIMAZIONI DEL PERSONAGGIO

uscire fino al momento dell'esplosione.
Il materiale visionabile pervenutoci era un dischetto con quattro immagini Amiga alquanto insignificanti, e una pletora di schizzi a matita su carta con rappresentazioni di numerose scene; non si è capito se fossero del film o del gioco, ma nel complesso non ci sono sufficienti informazioni per azzardare un primo giudizio. Questo videogioco è comunque annunciato come una vera esperienza mutimediale, e già il fatto che la versione primaria è per CD-ROM dovrebbe dirvi qualcosa. Oltre a questa versione ne uscirà un numero mostruoso per praticamente tutte le macchine possibili: la versione CD-ROM è prevista per PC, CDTV e Macintosh, e in seguito saranno inclusi il neonato Atari Falcon, il CDi della Philips, e perfino le console: Super Famicom e Megadrive con CD.
La versione "normale" su disco magnetico è annunciata (sembra) solo per PC, ma stranamente le poche immagini su dischetto pervenuteci erano per Amiga. Non fatevi scoraggiare da queste informazioni contraddittorie e confuse, comunque, perché sia il gioco sia il nuovo film sono entrambi previsti per la fine dell'anno prossimo. Anzi, ho fatto ancora confusione: la versione multimediale è prevista per l'ultimo quarto del prossimo anno, quella su dischetto potrebbe vedere la luce in primavera. C'è quindi tutto il tempo per tornare sull'argomento, non credete?



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VERSIONE ITALIANA

CADARIO

A320 AIRBUS

© 1991 THALION SOFTWARE GMBH

Sviluppato in collaborazione con

Lufthansa e Deutsche Airbus

Il primo simulatore reale di un aereo di linea, l'A320 Airbus, fra i più avanzati a medio raggio. Vola in tempo reale sui cieli d'Europa, sulla scorta di carte di volo ufficiali. Studia il tuo piano di volo e decidi la tua rotta scegliendo fra più di 100 aereoporti diversi.

AMIGA
PC 386 o 486
SCHEDE GRAFICHE:
VGA
MOUSE O JOYSTICK

THALION

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRESTIGE
SOFTWAREENTWICKLUNG GmbH

PRESTIGIO SPAZIALE

Dopo aver vinto il G.P. delle Nazioni di Trotto con Kosar, la Germania cerca il raddoppio nel mondo fantastico dei videogiochi con un programma che dimostra fin d'ora ottime qualità grafiche. Le quote dei bookmaker inglesi sono alte, ma una piccola scommessa su Impulse la si può anche fare...

Molti sono i progetti che la giovane casa tedesca sta sviluppando. Da quest'estate, quando fu presentato Catch'Em per Amiga (ora è pronta anche la versione Pc), la Prestige si è mossa con velocità nel panorama dei videogiochi acquistando credibilità e qualche importante buon voto.

E' chiaro che nel campo dei computer, per essere conosciuti e rinomati, bisogna creare qualche mito; programmi di buona qualità vengono acquistati solo se trattano qualche argomento particolare o il genere preferito. Ecco allora che questa intraprendente softwarehouse si immerge in una sfida spaziale proibitiva, visto che il campione indiscusso è Project X dei Team 17. Davvero molto difficoltoso è lo scontro con un programma di tale livello, ma a giudicare dalle prime foto, qualche speranza di vittoria la dobbiamo concedere.

Il nome di questo nuovo shoot'em up sarà Impulse e sarà diviso in 6 livelli di gioco; chiaramente la fine di ogni quadro comporterà lo scontro con un agguerrito mostro e il superamento di tale schifoso, brutto animale alieno ci permetterà di entrare in un supermercato spaziale ove potremo acquistare numerosi oggetti utili alla nostra causa.

Molti sono gli aspetti interessanti che questo gioco cerca di proporci: per iniziare, oltre alle informazioni già scritte, Impulse è colorato in modo quasi impeccabile (chiaramente con 32 colori su schermo), anche se qualche ritocco ad esempio ai punteggi poco visibili è d'obbligo, e conta ben 32 armi a disposizione del videogiocatore; in aggiunta la Prestige ci informa che lo scorrimento orizzontale sarà particolarmente fluido e veloce, e se riuscirà in questo, il videogioco acquisterà certamente qualche punto in più.

A completare le notizie che fino ad ora abbiamo, possiamo dirvi che in Impulse dovreste trovare 2 navicelle spaziali differenti, 10 motivi a scelta e highscore salvabili (opzione sempre ben accetta).

Cosa si può aggiungere? Questo shoot'em up dovrebbe uscire nel Marzo 1993 per Amiga, anche se i programmatori della casa tedesca hanno promesso a tutti i possessori di un Pc di produrre al più presto una versione di buona qualità.

Tempo fa avevamo parlato di un altro programma in via di sviluppo, Tales of Boon, ma purtroppo le notizie su questo platform sono rimaste le stesse di questa estate e dunque non possiamo aggiungere nulla di interessante.

Pronto dovrebbe essere invece Doofus, che consiglio di acquistare se amate il genere platform "rilassante".

In conclusione facciamo gli auguri alla Prestige di riuscire a realizzare un gran gioco spaziale e ottenere così riconoscimenti adeguati alla propria ambizione.

Massimiliano Pescatori

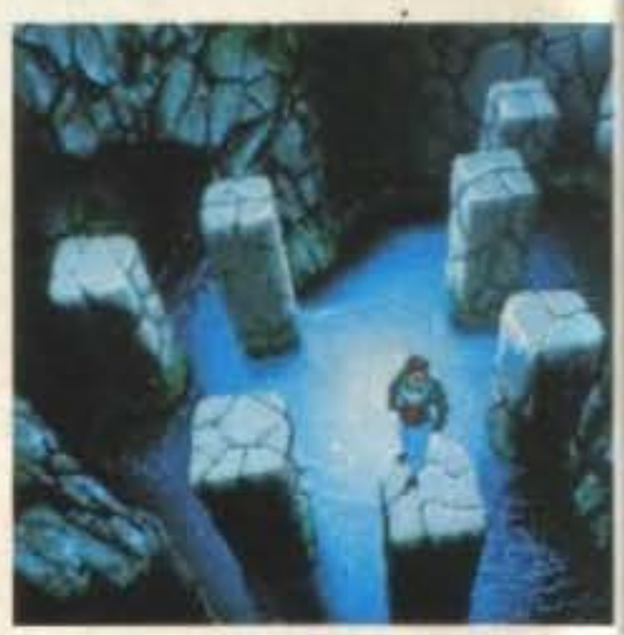
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALONE IN THE DARK

Se avete paura del buio, non entrate a Derceto.



UN INCUBO VIRTUALE INTERAMENTE IN 3D

Derceto. Il nome di questa dimora sinistra incute terrore. Si dice che essa sia posseduta da forze malefiche. Decisi a scoprire la verità, vi arriverete a notte fonda. Il vostro coraggio vi onora, ma non dimenticate che una volta varcata la soglia di Derceto vi troverete completamente soli... soli nelle tenebre.

Interamente realizzato in tecnica 3D, *Alone in the Dark* vi trascina nell'universo inquietante di H.P. Lovecraft, il celebre scrittore di racconti di fantascienza.

I personaggi e gli oggetti, in completa prospettiva 3D, sono animati in tempo reale, fatto che conferisce loro un'incredibile fluidità di movimento. Scoprite gli scenari da angolazioni diversi, a seconda della posizione del vostro personaggio; grazie a questo effetto quasi cinematografico aggiungerete un tocco di realismo terrificante alla scoperta di questo mondo sovrannaturale. Esplorate ogni stanza alla ricerca degli indizi. Raccogliete i preziosi oggetti che troverete... e le armi. Perché nelle tenebre di Derceto dovrete affrontare le creature più infernali e malefiche.

INFOGRAMES

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA C.T.O.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUANDO CTHULHU CHIAMA... E' SEMPRE OCCUPATO!

Avete tremato con i libri di H.P. Lovecraft, vi siete nascosti sotto il sofà ogni volta che avete sentito il solo nome di Cthulhu... Allora preparatevi a questa nuova e angosciante avventura che la Infogrames sta per portare sui vostri monitor.

Ma iniziamo con la storia che apre un nuovo e inquietante capitolo sulla serie dedicata all'immortale maestro dell'horror-gotico H.P. Lovecraft; la Infogrames, infatti, dopo averci stupefatti con il superlativo Alone in the Dark, continua la saga utilizzando, in questo caso, il sistema grafico già visto in Eternam che tanti favori ha conquistato dalla critica di mezzo mondo. La trama vede un certo Lord Boleskine (un tizio appassionato di luoghi strani), scoprire un territorio fino ad allora sconosciuto chiamato Isthmuth e situato in Nuova Inghilterra (il nome degli USA prima dell'unificazione).
Proprio mentre stava esplorando queste nuove terre, vi fu l'apparizione della famosa cometa di Halley che, non si sa come e in che modo, portò alla pazzia il povero studioso inglese; preso quindi per pazzo, decisero di rinchiuderlo in un manicomio dove morì due anni dopo. Tutti i suoi studi vennero persi e vuoi perché era andato fuori di melone, vuoi perché forse aveva scoperto troppe cose, tutto ciò che aveva scritto e disegnato non venne più ritrovato (e ho fatto anche la rima, gne, gne!!).Come avrete notato sto andando anch'io fuori di testa, ma che ci volete fare, sono le tre di notte e devo ancora scrivere più di metà articolo (Max, puoi abbassare per favore l'UZI che mi punti insistentemente sulla schiena?).
Ma andiamo avanti; dopo 76 anni un giovane astronomo, visto e considerato che la terra non è piatta e che il sole non è al centro dell'universo, decide che non v'era più nulla d'interessante da scoprire, quindi si prese una vacanza e andò in un bel posto isolato fuori dal mondo, ovvero (squillo di trombe e rullo di tamburi): ISTHMUTH. In ogni caso il giovanotto non era certo in visita di cortesia, aveva già da tempo iniziato a studiare ciò che era rimasto degli scritti dal povero dottor Boleskine e non si era affatto lasciato scoraggiare da tutti quelli che aveva denigrato il lavoro dello studioso impazzito. Una volta giunto al villaggio incominciò ad indagare aiutato dal dottor West; ben presto venne a sapere che negli ultimi tempi, fatti strani e tenebrosi erano accaduti e che dietro a tutto ciò si celava la misteriosa famiglia Whateley. Dopo i primi tentannamenti dovuti a classici pregiudizi scientifici, l'astronomo scopre una radura composta da delle pietre messe in circolo, dove ogni notte un indiano reputato morto da inizio a terribili riti diabolici (tipo quelli che fa Max quando tenta di chiudere la rivista) che hanno lo scopo di riportare sulla terra i Grandi Antichi descritti nel libro maledetto Necronomion (vedo gli appassionati di Lovecraft saltare sulle sedie dalla gioia) che nessuno può leggere (quelli che l'hanno fatto sono spariti in circostanze a dir poco strane). Voi e solo voi potrete scongiurare l'arrivo di questi spiriti supremi, ma fate in fretta perché quando la terra sarà in congiunzione con Marte, la Luna sarà 35 gradi ad ovest, l'autobus 59 passerà per porta Genova e un gatto nero attraverserà la strada e..... Insomma, succederanno delle brutte cose! Dopo questa doverosa introduzione cominciamo a parlare del gioco (era ora!); prima di tutto lo stile grafico riprende quello già usato in Eternam (già detto, ndMax), quindi aspettatevi grandi scene d'animazione con la tecnica simil-poligonale vista in giochi come Another World e Cruise for a Corpse. L'azione di gioco vi vede vagare nel villaggio di Isthmuth accuratamente disegnato, con tanto di schermate differenti per il giorno e per la notte, in modo da garantire una sensazione di realismo ineccepibile. Nel gioco finale vi dovrebbero essere un centinaio di schermate e qualcosa come 40 personaggi, ognuno con un propio primo piano completamente animato, naturalmente in VGA & MCGA a 256 colori. Infine non mi rimane che segnalare la piccola, ma comoda interfaccia utente che vi consentirà di utilizzare comandi del tipo parla, raccogli, utilizza ect. in tutta semplicità e del diario di Carter in cui vengono annotate tutte le vostre azioni principali di gioco..... Ronf, ronf, zzzzzzzz.

Mirko "TMB" Marangon

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

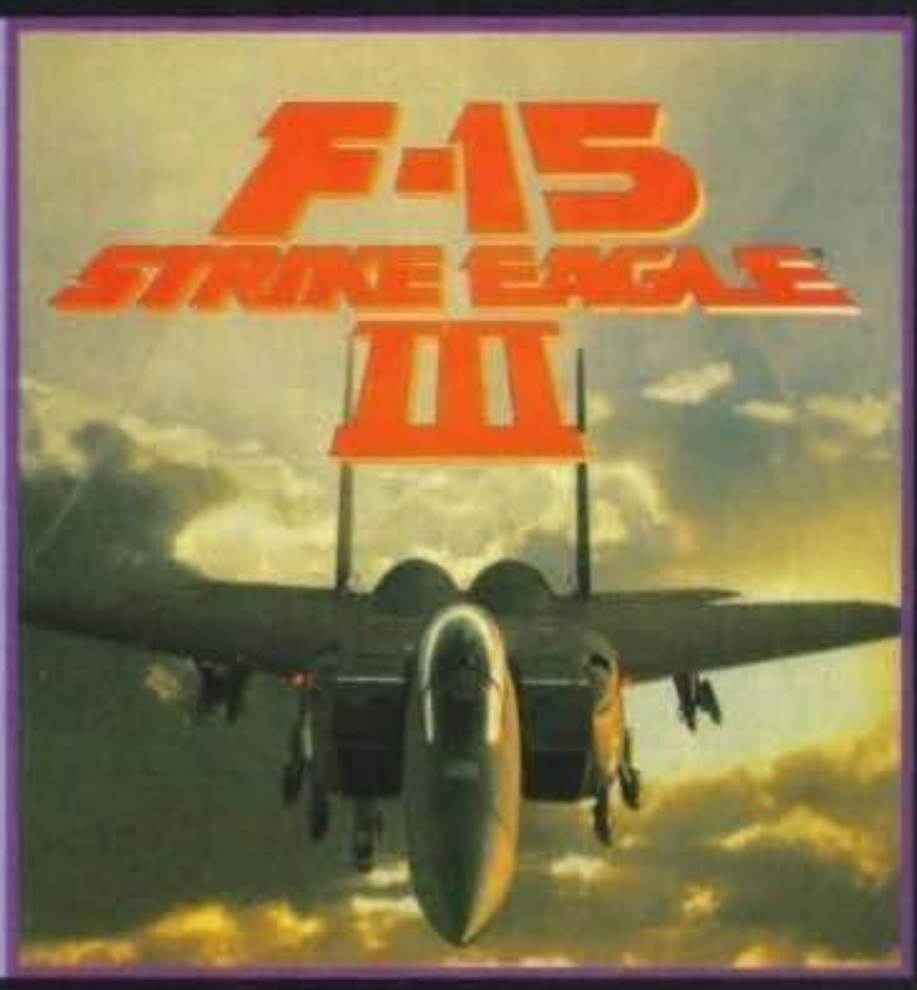
PUNTA AL TOP DELLA SIMULAZIONE E VOLA CON...

PC

F-15 STRIKE EAGLE III

L'AQUILA È TORNATA! ED È UN PREDATORE VELOCE E POTENTE...

NELLA TRADIZIONE DEI SUOI ILLUSTRI PREDECESSORI IL GIOCO AGGIUNGE INEDITI ELEMENTI DI REALISMO ALLA SIMULAZIONE DI VOLO. CORAGGIO, PRENDI POSTO IN CABINA E SPERIMENTA IN PRIMA PERSONA IL NUOVO RIVOLUZIONARIO SISTEMA VISUALE! ATTRAVERSA LE NUVOLE E VIVI IL BRIVIDO INEBRIANTE DELLA VELOCITÀ. CONFRONTATI CON UN ALTRO GIOCATORE GRAZIE ALLA SPETTACOLARE OPZIONE A DUE! CHE DIRE? UNA GIOCABILITÀ DAVVERO SCONVOLGENTE, UNA SFIDA 'IMPOSSIBILE' PERSINO PER I PIÙ ESPERTI PILOTI DI F-15!

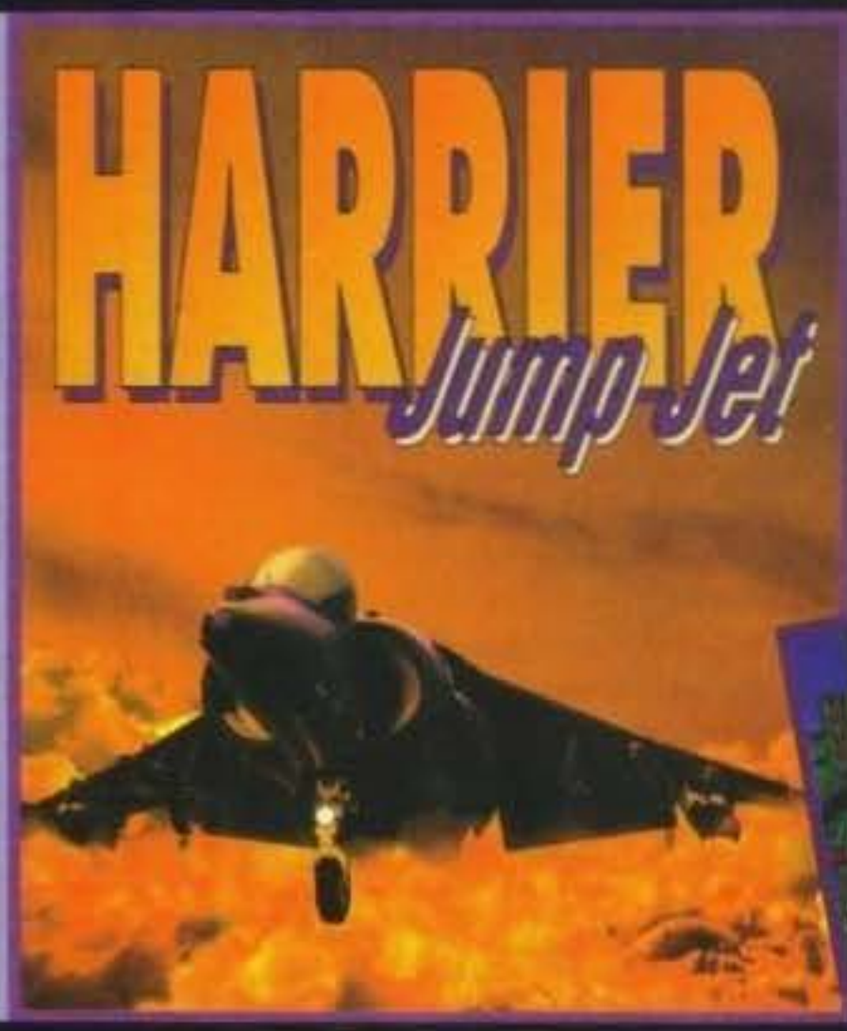


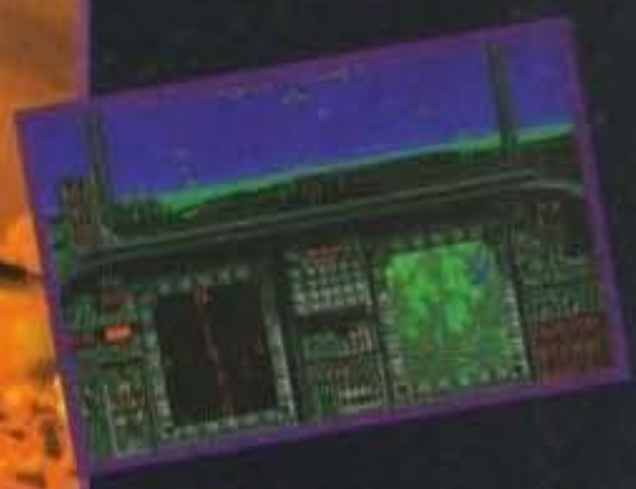
PC

HARRIER Jump Jet

NON SEI MAI STATO PIÙ VICINO ALLA REALTÀ!

VOLA AI COMANDI DI ALCUNI DEI PIÙ PRESTIGIOSI AEREI DELLA RAF: L'HARRIER GR7 O L'AV-8B. CALATI DA PROTAGONISTA IN TRE DIVERSE AREE DI SCONTRO: HONG KONG, LE ISOLE FALKLANDS E CAPO NORD. IL GIOCO, PROGETTATO E PROGRAMMATO CON L'ASSISTENZA DELLA RAF, COSTITUISCE UNA SFIDA APPASSIONANTE ED IRRINUNCIABILE: CONCEPITO SULLA BASE DELLE CARATTERISTICHE DI UN AEREO A DECOLLO ED ATTERRAGGIO VERTICALE, QUAL È L'HARRIER, COMBINA IN MANIERA GRANDIOSA LE INCREDIBILI GRAFICHE 3D CON IL SENSO DELLA SFIDA. LA SOLA ALTERNATIVA POTREBBE ESSERE QUELLA DI ENTRARE NELLA AIR FORCE!





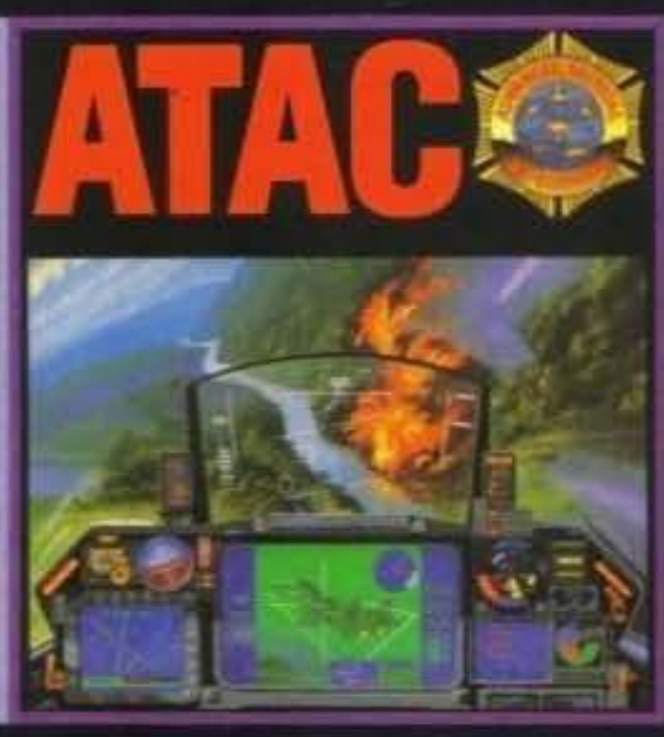
© 1992 MICROPROSE LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

PC

ATAC

IL PRIMO DI UNA NUOVA GENERAZIONE DI 'SIMULAZIONI DI VOLO STRATEGICHE'.

NEI PANNI DEL COMANDANTE DI UN'UNITÀ SPECIALE DI INTERVENTO, DENOMINATA A.T.A.C., DEVI PIEGARE I BARONI DELLA DROGA COLOMBIANI. COORDINA LA STRATEGIA D'ATTACCO, UTILIZZA GLI 8 CACCIA TATTICI AVANZATI F-22 ED APACHE AH-64 AL MEGLIO DELLE LORO PRESTAZIONI, PIANIFICA LE TUE MISSIONI, OTTIENI INFORMAZIONI RISERVATE E COLPISCI SENZA PIETÀ.



LEADER DISTRIBUZIONE

MICROPROSE SIMULATION • SOFTWARE

È UN'ESCLUSIVA : LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERÀ IL: 0332/87.41.11

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LEADER: GIOCHI SEMPRE PIU' TRICOLORE...

Qualche numero fa vi avevamo accennato che la Leader Distribuzione avrebbe presto cominciato una operazione di republishing lanciando sul mercato italiano parecchi prodotti tradotti nella nostra lingua madre; ora possiamo dirvi qualcosa di più...

Ok, partiamo con i giochi che verranno completamente tradotti in italiano (e per completamente intendo: confezione, manuale e naturalmente programma): per quando leggerete questo articolo dovreste trovare già disponibili Space Quest IV (PC), uno dei migliori giochi Sierra usciti sino ad ora, il nuovo Campaign (sia per Amiga che per PC e recensito tra l'altro in questo stesso numero), The Humans della Mirage, Grand Prix Unlimited e Ashes of Empire, questi ultimi due solo per PC; un vasto assortimento no?
Se vi accontentate invece di manualistica e programma (senza confezione) potrete allietare le vostre vacanze natalizie con Legend Of Kyrandia per Amiga e Cruise for a Corpse per Amiga e PC (rispettivamente della Westwood Associates e della Delphine), due eccellenti adventure che, in italiano, non potranno che essere ancora più avvincenti, non credete?

Dopo queste due categorie di programmi rimangono ora i prodotti che avranno solo la manualistica tradotta; i giochi che dovreste trovare adesso (o comunque nel corso di Dicembre) nei soft-center di tutta Italia rispondono al nome di A-320 Airbus, un simulatore di volo civile disponibile sia per Amiga che per PC, Sim Earth per Amiga, Mamma ho perso l'aereo (Home Alone) e, fortunatamente, anche due dei prodotti più attesi del momento e cioè Formula One Grand Prix e F15 Strike Eagle III, entrambi per PC ed entrambi della MicroProse.
Questo per ciò che concerne i titoli immediatamente disponibili, ma naturalmente i prodotti che vi ho appena elencato non saranno i soli che si forgeranno di traduzione, molti altri infatti si renderanno disponibili entro il primo quadrimestre del 1993: Ragnarok, ottimo prodotto dell'ottima Mirage (tra l'altro la recensione l'ho fatta io... ehm) e Prophecy (un semi-clone di Wonder-Boy); King Quest VI e Space Quest V non dovrebbero farsi attendere ancora per molto assieme a Quest for Glory III; tutto rigorosamente per PC.

Andando a ritroso come ho fatto prima, ora rimangono i giochi senza traduzione del titolo e della confezione (ma naturalmente con tutto il resto in italiano); gli appartenenti a questa "categoria" rispondono al nome di Legends Of Valour (e qui sento già le urla di gioia di ogni possessore di Amiga/PC), il gioco di ruolo della US GOLD che si è beccato un bel 95% nel numero scorso (in inglese, figuriamoci in italiano...) e di Comanche di cui troverete una succulenta preview in questo stesso numero.Altro gioco che seguirà la scia di questi due sarà Dune II- The Battle of Arrakis che uscirà sia per Amiga che per PC.In ultimo troviamo i giochi con solo la manualistica in italiano, posso annunciarvi due titoli (per Amiga) che rispondono al nome di A-Train e di Sfide Invernali, il primo è un gioco sulla falsariga di Sim-City e Railroad Tycoon mentre per il secondo, beh leggetevi il titolo, dovrebbe esservi abbastanza chiaro il genere di gioco...Bene, ormai ho finito, rinnovo i miei auguri alla Leader vi rimando alla prossima.

Stefano "BDM" Petrullo

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

CADARIO

MIRAGE TECHNOLOGIES MULTI - MEDIA LTD. © MIDNIGHT GAMES 1992. ALL RIGHTS RESERVED.

NELLA CONFEZIONE UNA VIDEOCASSETTA IN ITALIANO SPIEGA COME GIOCARE!

AMIGA
PC 286 O
SUPERIORI.

SCHEDE GRAFICHE: VGA
RICHIEDE 1 Mb RAM.
SISTEMA OPERATIVO:
DOS 3.0 O SUPERIORI.
INTERFACCIA:
MOUSE E TASTIERA.
JOYSTICK E TASTIERA.
SUPPORTA:
ADLIB, ROLAND,
SOUNDBLASTER.

93% AMIGA
("TGM" GIUGNO '92

AI GIORNI NOSTRI, CIÒ CHE ACCADE QUANDO GLI IMPERI SI FRANTUMANO...
ISPIRANDOSI AGLI EVENTI CHE HANNO SCONVOLTO LA GEOGRAFIA DEGLI STATI DELL'EST EUROPEO MIKE SINGLETON HA CREATO UN GIOCO DALLE DIMENSIONI CICLOPICHE, UNA STRAORDINARIA COMBINAZIONE DI AVVENTURA E STRATEGIA. SELEZIONA UNA TATTICA VINCENTE PER RISTABILIRE L'ORDINE IN UN MONDO IN MANO AL CAOS EVITANDO, ALLO STESSO TEMPO, CHE L'ESASPERAZIONE DI INTERI POPOLI SFOCI IN UN CONFLITTO NUCLEARE.

QUALITÀ LEADER GARANTITA

MIRAGE

MIDNIGHT

LEADER
DISTRIBUZIONE

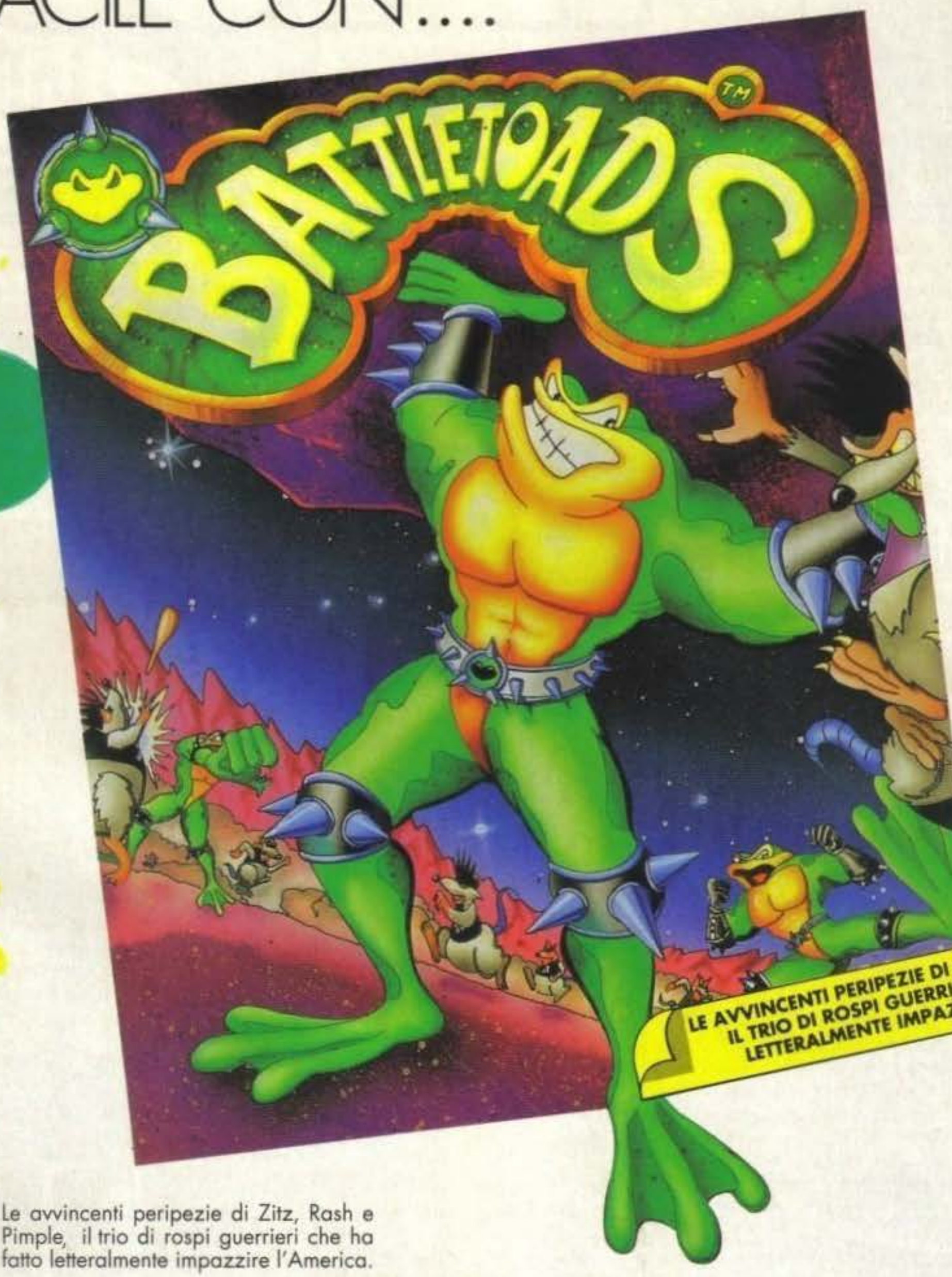
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™



LE AVVINCENTI PERIPEZIE DI ZITZ, RASH E PIMPLE, IL TRIO DI ROSPI GUERRIERI CHE HA FATTO LETTERALMENTE IMPAZZIRE L'AMERICA!

Le avvincenti peripezie di Zitz, Rash e Pimple, il trio di rospi guerrieri che ha fatto letteralmente impazzire l'America.

TRADEWEST

TOYS LEADER

BATTLETOADS © 1991 RARE LTD. LICENSED TO TRADEWEST, INC. BY RARE COIN - IT, INC.

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

http://www.oldgamesitalia.net/

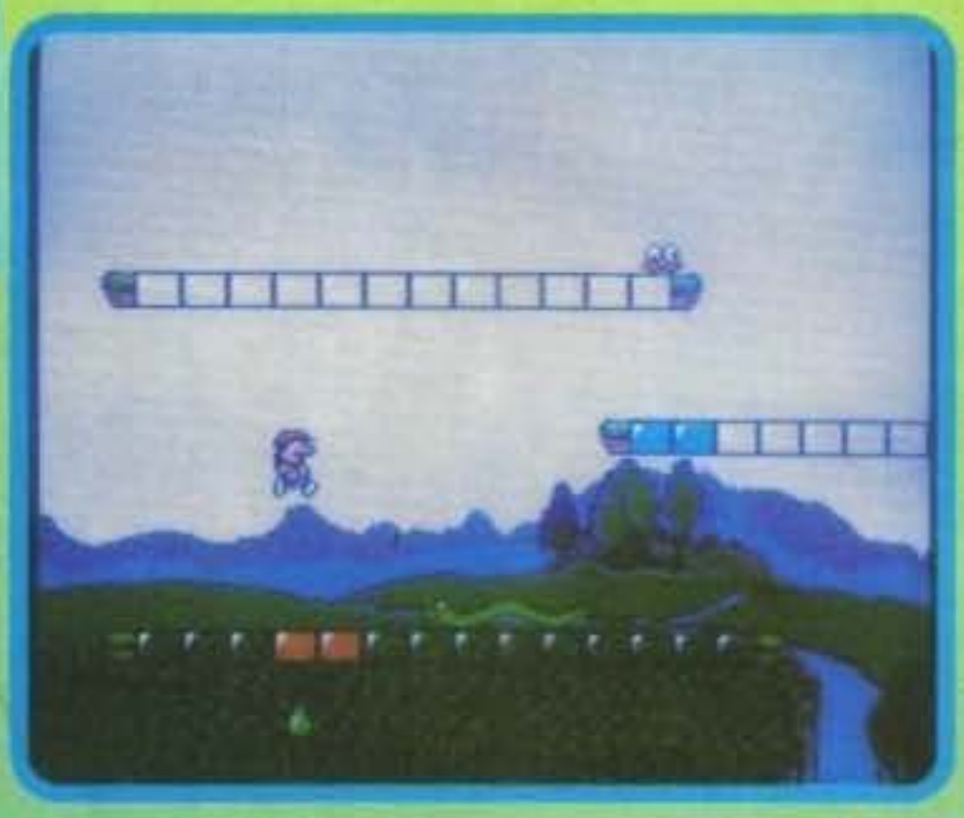
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

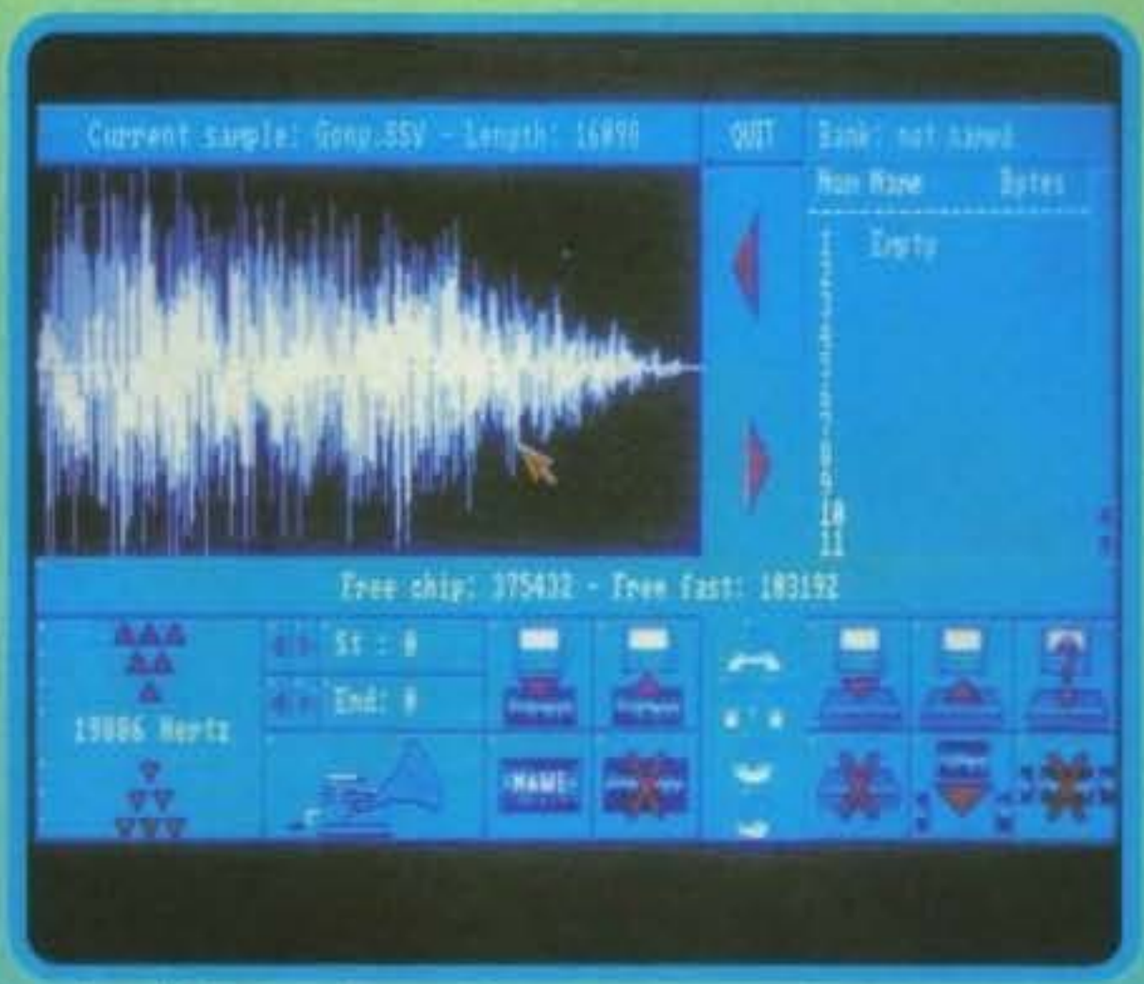
EUROPRESS per Amiga

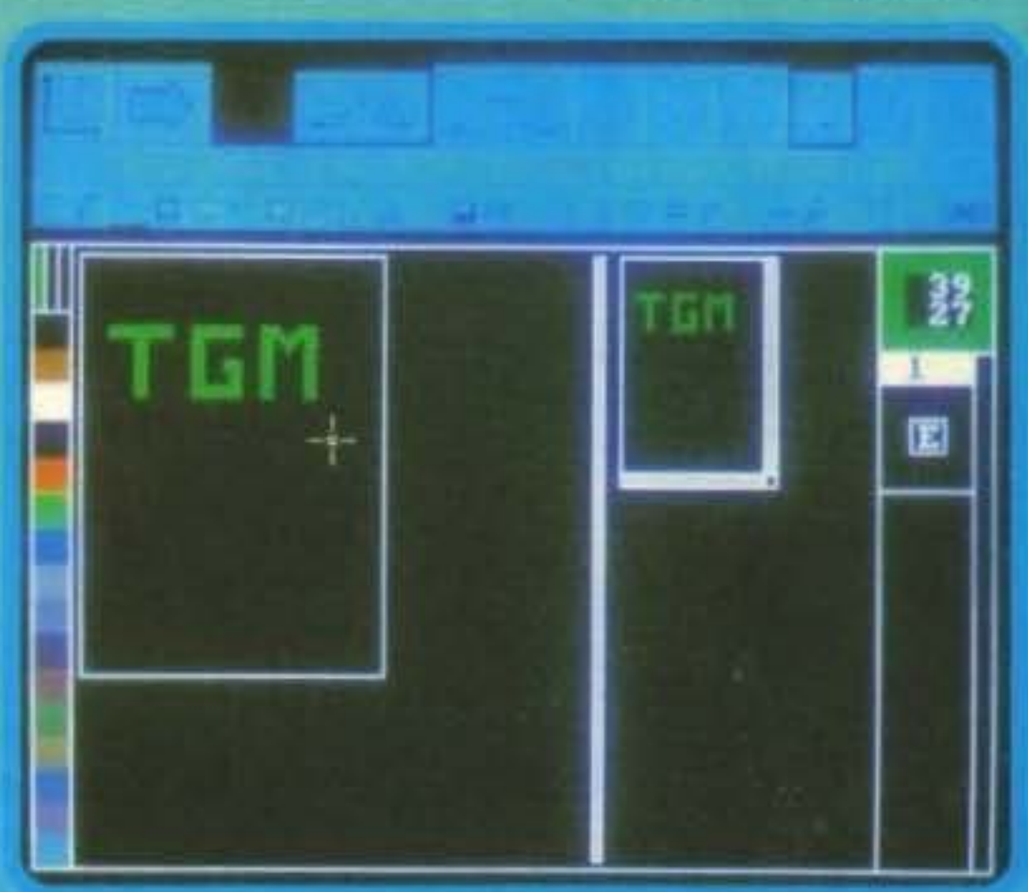
AMOS professional

Nel lontano 1990 venne lanciato sul mercato un nuovo linguaggio di programmazione per Amiga: Amos The Creator. Ora, dopo varie release del suo progenitore, compresa l'uscita di Easy Amos, è finalmente disponibile la prima versione di Amos Professional che si presenta come il più potente tool/linguaggio fino ad oggi disponibile.



Effettivamente si sentiva nell'aria che sarebbe stata programmata una nuova versione di Amos in quanto, dopo l'uscita di Easy Amos, molti utenti speravano che le migliorie apportate al suddetto fossero in futuro disponibili anche per il fratello maggiore. Detto.. fatto!
Analizziamo il tutto per punti, partendo dal manuale che si presenta più che massiccio misurando 3 centimetri in altezza (e più di messo chilo di peso). Questo è strutturato come i precedenti, nel senso che è suddiviso in capitoli all'interno dei quali si affronta un solo argomento illustrando i possibili comandi con relativi parametri. In più si trovano degli esempi pronti da battere suddivisi in quattro categorie, e cioè frammenti di codice, codice intero, codice da digitare all'interno del Direct Mode e infine codice da caricare da disco. Vi è anche la presenza di Appendici per chi se ne intende un po' di più o per chi vuole sapere che cosa ha generato un certo errore oppure sbizzarirsi con il linguaggio macchina, visto che l'Amos lo supporta (come daltronde l'Arexx), aggiungo per finire anche le librerie di sistema e l'ipertesto.
Dopo aver guardato molto furtivamente il manuale si può procedere all'installazione di Amos Pro. Il programma viene fornito su ben 6 dischi di cui i primi 4 sono necessari al sistema in quanto contengono: l'Amos e le librerie il primo, gli Accessori (oltre all'help) il secondo, ed il terzo gli esempi riguardanti ogni comando presente sul manuale.
Passando al programma vero e proprio iniziamo dall'installazione che, al contrario delle precedenti versioni, è meno pacchiana e più funzionale permettendo di selezionare la nazionalità della tastiera e di personalizzare il disco di boot con il proprio nome e cognome. Fatto ciò Amos può essere caricato. La prima cosa che salta all'occhio è la veste grafica che è stata completamente modificata, rendendo più ampio lo spazio dedicato all'editor ed eliminando il fastidioso (secondo il mio parere) menu delle precedenti versioni. Questo è stato sostituito con un più funzionale ed estetico menu a tendina (tipo workbench per intenderci) in cui sono presenti tutte le opzioni che un programmatore vorrebbe avere: si può impartire l'autosave dopo tot minuti, decidere la grandezza del buffer che determina la massima dimensione del nostro programma, riconfigurare i menu a nostra scelta, avere informazioni sul programma correntemente in memoria, creare macro, cambiare la palette e ogni altra cosa vi venga in mente, compreso un help.
Difatti, come per l'Easy Amos, in Amos Pro è stato implementato l'help, che garantisce un valido aiuto in un qualsiasi momento, trattandosi di un help di linea (e ciò consente di poter posizionare il cursore sotto una determinata parola e, dopo aver premuto il tasto di help, ricevere informazioni sul corretto uso di essa); naturalmente, nel qual caso si verificasse un errore di compilazione, l'help, se attivato, spiegherà il perché di questo. In più si può accedere direttamente a musica, grafica, animazione, gestione I/O, AMAL... molto comodamente, senza dover passare attraverso una rigida struttura ad albero. Anche in questa versione è stato mantenuto il

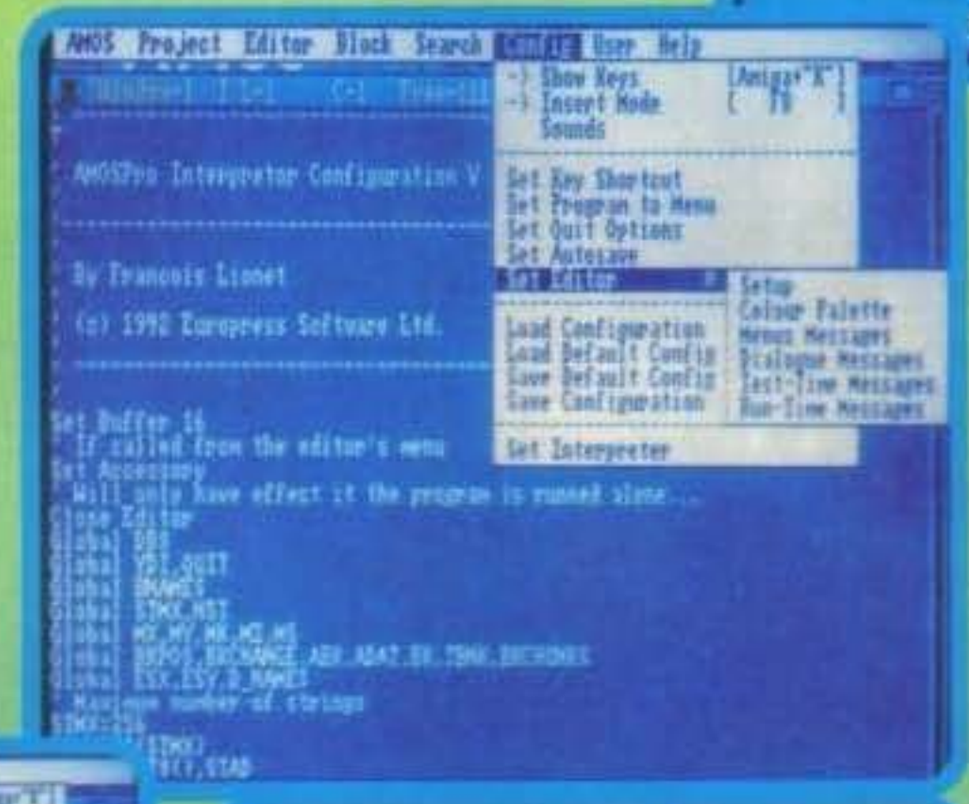


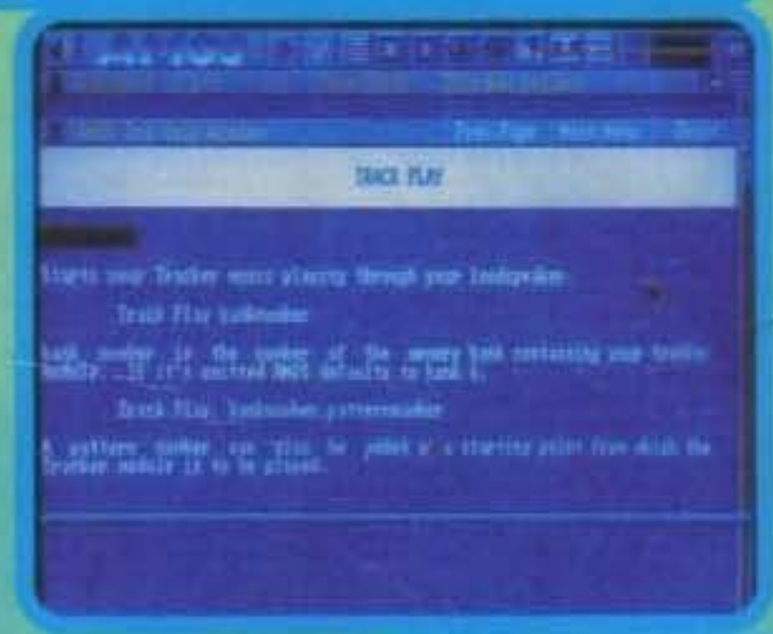


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Direct Mode, pur con un cambio di look anche per lui, che è stato reso decisamente più user friendly.
La seconda cosa che probabilmente noterete sarà il nuovo file requester (dico la seconda perché dovrete caricare qualcosa per vedere come rolla, no?), che finalmente è degno di essere chiamato con questo nome permettendo di gestire i file e/o directory in modo intelligente; basta infatti una sola lettura e ogni qual volta si richiederà una certa directory l'Amos la andrà a cercare in memoria e non di nuovo su disco, a meno di una richiesta dell'utente.
Amos Pro presenta un disco pieno di esempi, che sono realizzati (a mio parere) molto bene, considerando che all'inizio del programma vi è sempre la spiegazione di cosa esegue il gioco suddetto e poi vengono presentati i comandi ad uno ad uno in modo esplicito: oltre a questo vi sono anche dei commenti (in inglese, come daltronde il manuale) all'interno del listato che ne favoriscono la comprensione. Esempi che tra l'altro possono essere richiamati direttamente dall'help. Come se non bastasse vi sono due dischi pieni zeppi di routine che si possono utilizzare nei propri programmi, oltre alla presenza di alcuni programmi di utilità (un gestore di file, e un database) e alcuni giochi (un platform, uno shoot'em'up un clone di Tetris ed un rompicapo sulla falsariga dell'Otello). Questi che a prima vista possono sembrare esempi inutili ed ingombranti, invece contengono programmi belli, come l'effetto plasma (quello che tutte le presentazioni dei pirati sfoggiano... per intenderci), oppure le routine per creare 4 tipi differenti di frattali o ancora generare un 3d simulato, o campionare ed elaborare gli strumenti per i Trekker (il prefisso varia da Noise a Pro ect...),





oppure disegnare o grabbare dalla memoria sprite, o ancora disegnare i blocchi per i fondali e così via. Venendo alle novità di questo Amos Pro, vi posso dire che presenta oltre 200 nuovi comandi nuovi tra cui la possibilità di lavorare in modo interlacciato, il già citato supporto dell'Arexx e altre sottigliezze che messe insieme portano il totale dei comandi disponibili a circa 700(!), il tutto fermo restando una certa compatibilità con le versioni precedenti. Proseguendo l'analisi vi segnalo anche la presenza di un monitor, da intendere non come un assemblatore assembler, ma un debugger che permette di far eseguire il programma istruzione per istruzione, avendo in questo modo la possibilità di verificare cosa faccia un determinato comando o vedere che valore assuma una determinata variabile in un certo istante (e vi assicuro che questo risulta molto comodo, specialmente quando si ha a che fare con un programma in cui i controlli e le decisioni la fanno da padrone).
Veniamo quindi alle prestazioni del linguaggio. Di sicuro un sensibile miglioramento rispetto ai predecessori vi è stato sia come velocità di esecuzione, sia come affidabilità di funzionamento dei comandi, c'è in più la possibilità di personalizzarlo (creando voi stessi eventuali estensioni per poi poterle utilizzare nei propri programmi, si vedano come Unit per i programmatori in Turbo Pascal, o come Include per i programmatori C), tutte cose che lo rendono sicuramente un gradino al di sopra degli altri. Certo il tutto non si può paragonare alla velocità del linguaggio macchina (sarebbe un utopia), ma dal C non si è poi tanto distanti, e se poi verrà realizzato un compilatore anche per questo, beh non oso immaginare... Se il tutto sarà supportato da una buona programmazione potreste veramente uscirvene con un prodotto competitivo per il mercato!
Questa volta visto il genere di programma da esaminare non vi sarà un giudizio sulla tecnica e giocabilità, ma solo un globale simbolico che supera comunque il 90%. Avendo qualche esperienza di programmazione su Amiga e (molta) su IBM non posso non ritenermi soddisfatto del suddetto prodotto, che, oltre a garantire un certo divertimento, assicura un grado di apprendimento sufficientemente buono per farsi un idea di cosa sia la programmazione.
Resta quindi il fatto che Amos Pro, così come si presenta, è un must per tutti quelli che vogliono iniziare a programmare oltre che per quelli che hanno già un'infarinatura e da sempre vorrebbero realizzare un programma su Amiga, visto la facilità d'uso in confronto dei risultati ottenuti. Non lasciatevelo sfuggire.

Alessandro Montoli

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIABOLIK®

DYLAN DOG®

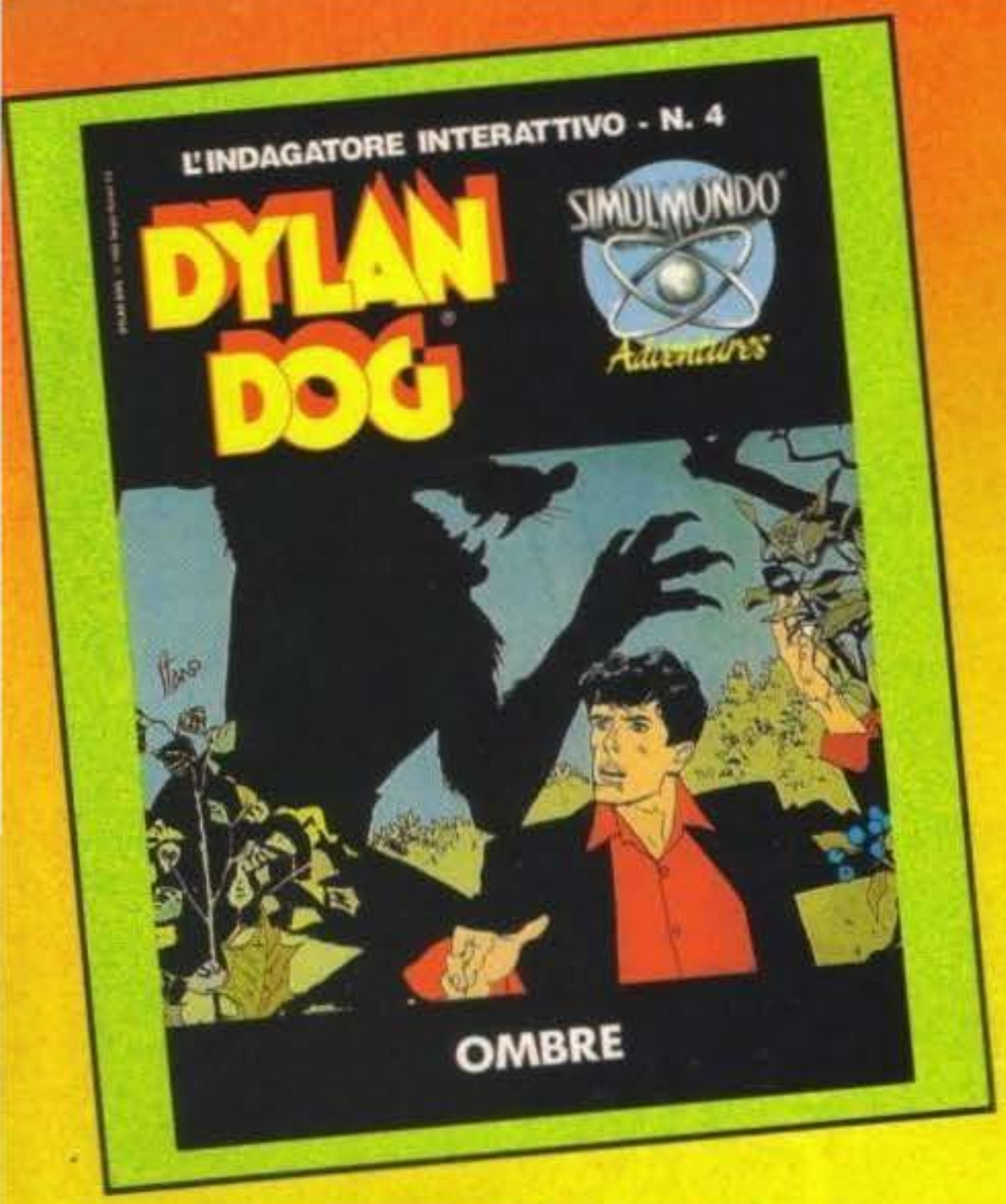
ECCO LE NOSTRE AVVENTURE INTERATTIVE

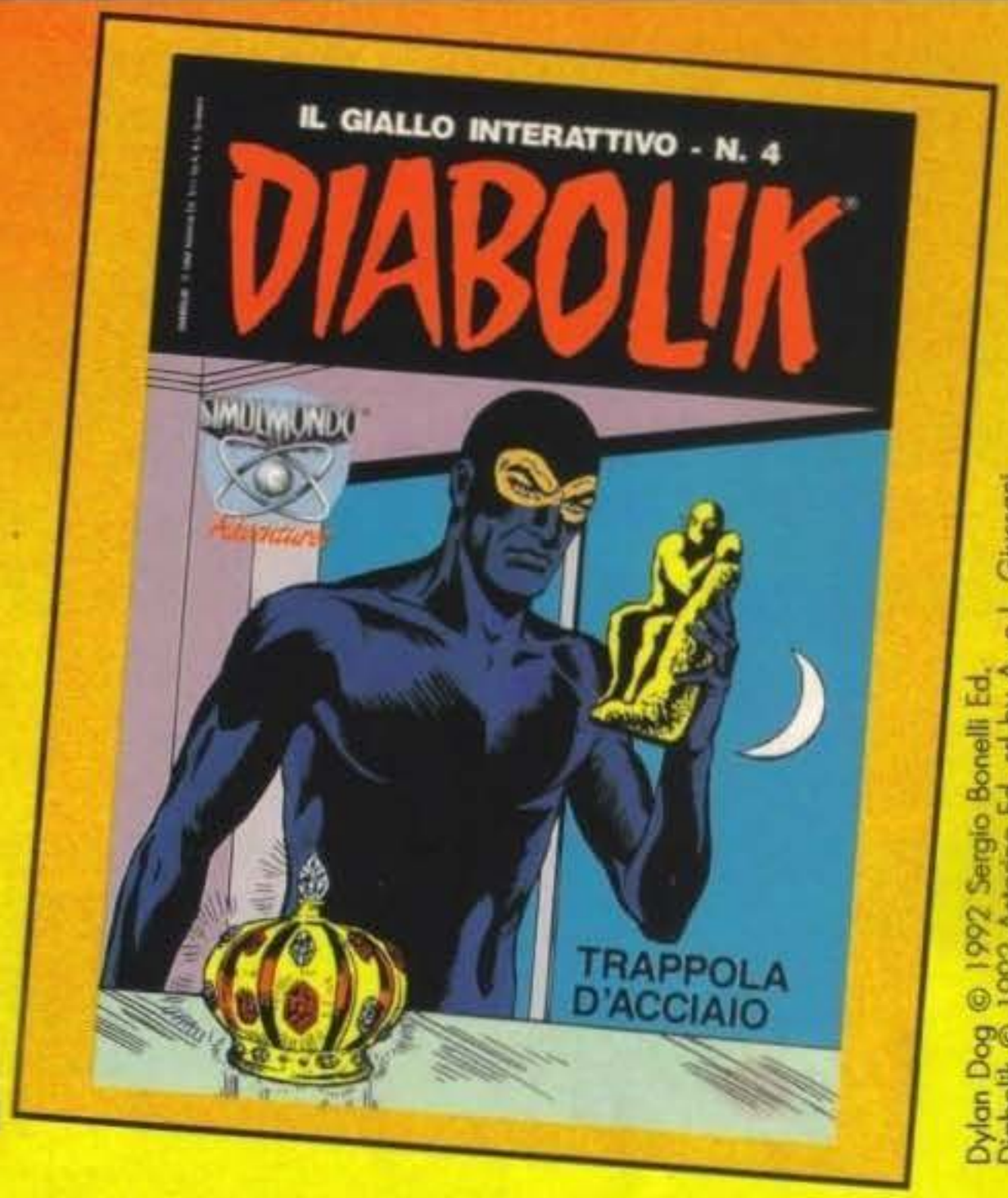
LE TROVATE OGNI MESE SOLO IN EDICOLA A L. 14.900

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





Dylan Dog © 1992 Sergio Bonelli Ed.
Diabolik © 1992 Astorina Ed. srl by A. e L. Giussani

SIMULMONDO® Adventures

QUASI TROPPO VERE!!!

Le avventure più avanzate. L'idea che rivoluziona il mondo dei videogames!
Simulmondo Adventures vi offre ogni mese in edicola le avventure interattive dei vostri eroi **Diabolik** e **Dylan Dog**! E da Gennaio **Simulman** e **Tex**!
A sole **L. 14.900** avrete un albo di 12 pagine, una confezione da collezionare e una bellissima avventura **dischetto 3½**: nella stessa confezione il disco per **PC** e il disco per **AMIGA.**

- Grafica realistica, digitalizzata, animata, rendering, schermate dipinte a mano
- Personaggi intelligenti e aiuti on line
- Audio PC Speaker anche senza scheda e audio Ad Lib
- Soundblaster e soundblaster pro (versione PC)
- Albetto 12 pagine con aiuti e suggerimenti per l'interazione
- Load e save, mouse e tastiera

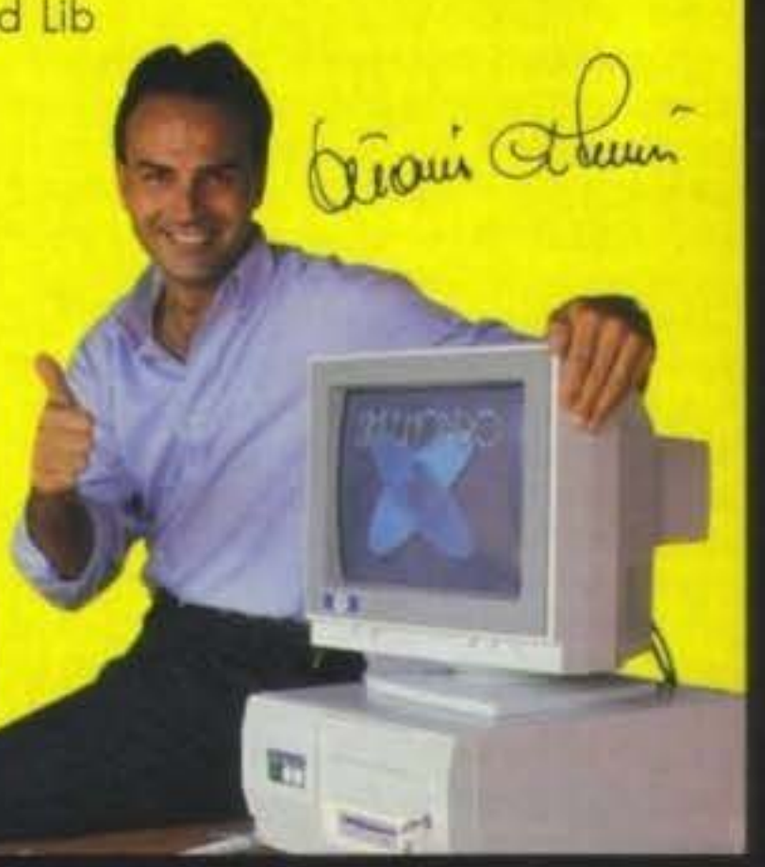
A Dicembre e Gennaio **Simulmondo** parteciperà alla trasmissione **«GAMESMASTER»** in onda su TELEMONTECARLO.

Simulmondo e **Philips** organizzano presso la Galleria L'Agrifoglio di Milano la Mostra «**Diabolik-Dylan Dog-Tex: le avventure per computer Made in Italy**».

Dal 10 al 20 Dicembre '92 e
dal 10 al 20 Gennaio '93
alla Galleria L'Agrifoglio
in via Fiori Chiari 12, Milano

Simulmondo s.r.l.
Viale B. Pichat 28/A - Bologna

ANTONIO CABRINI
PER
SIMULMONDO



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OCEAN per Amiga L. 49.900

Vi piacciono le sparatorie? L'azione vi affascina? Vorreste essere come Mel Gibson? Se la risposta a queste domande è sempre sì, Arma Letale è il film che fa per voi; invece se di Mel Gibson non ve ne frega proprio niente, ma il resto continua ad entusiasmarvi, provate a cimentarvi con questo gioco: non ne rimarrete delusi!

LETHAL WEAPON

Recensione realizzata in collaborazione con MARK RAMSHAW

Ormai è da parecchi anni che la Ocean inevitabilmente si accaparra la licenza di un film e la sfrutta per sfornare il solito platform game, per cui non dovremmo rimanere sbalorditi

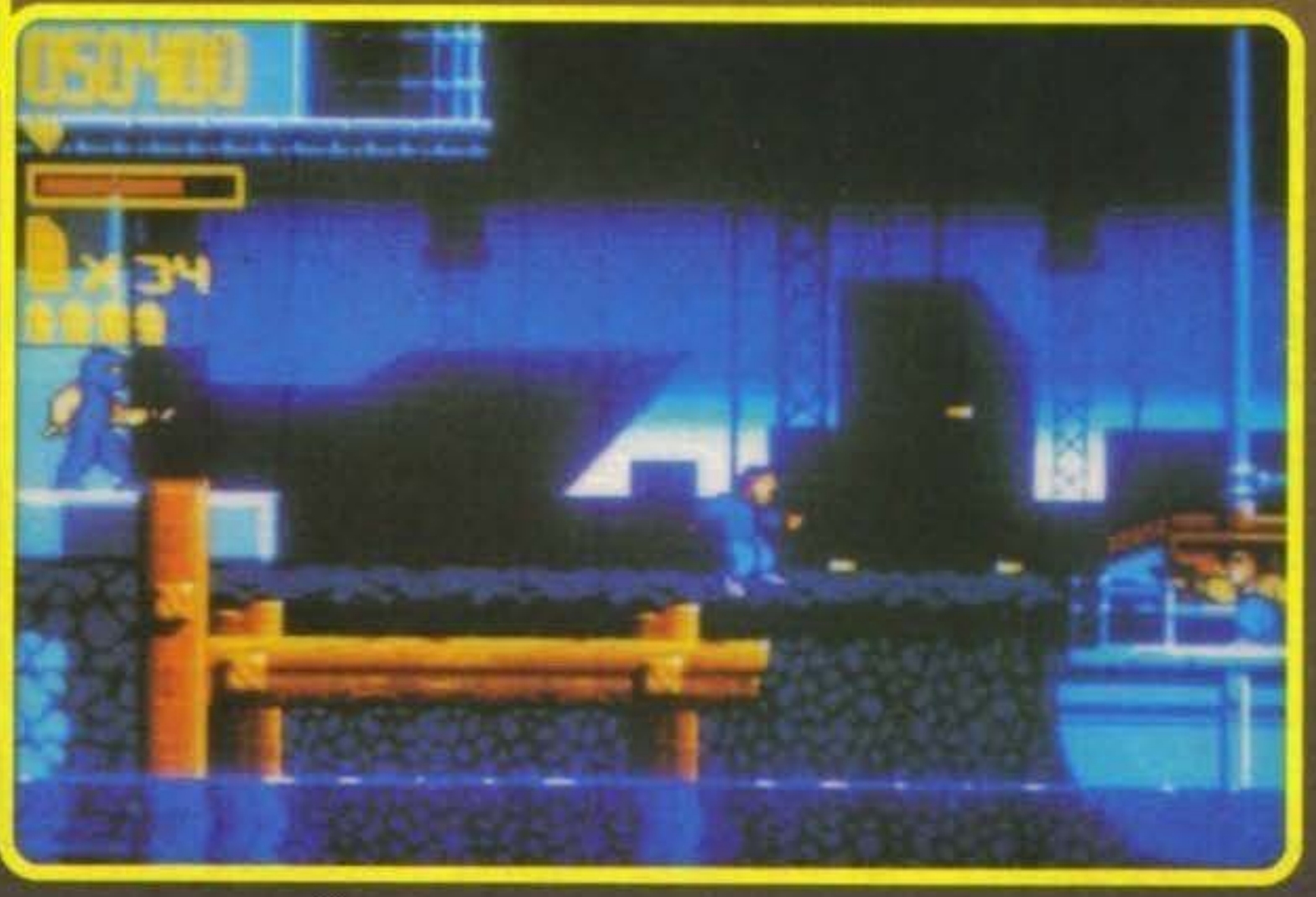
nel constatare che neanche la serie di Arma Letale è sfuggita ai suoi innumerevoli tentacoli; fortunatamente però, e lo dico subito, questa volta i programmatori hanno fatto veramente un bel lavoro, realizzando così un prodotto che continueremo a giocare anche quando Arma Letale 3 non sarà più in prima visione.

Nei tre film della serie abbiamo seguito le avvincenti vicende di Martin Riggs (Mel Gibson) e del suo compagno di avventura, Roger Murtang (ovvero Danny Glover); questi volenterosi poliziotti di Los Angeles, sempre impegnati a risolvere complicati casi di omicidio, si sono trovati più di una volta coinvolti in sfrenate azioni contro i soliti criminaloni super-organizzati e, come sempre, con una buona raffica di mitra e un inseguimento a massima velocità lungo le larghe vie della loro città, sono immancabilmente riusciti a sventare i traffici illegali delle loro malcapitate vittime, rinchiudendoli sempre tutti quanti in prigione, o nella tomba (a seconda dei casi).

I programmatori, invece di basarsi unicamente sull'ultimo episodio della trilogia, hanno deciso di sfruttare le parti migliori di ogni film (della serie: compri uno, porti via tre), così da ottenere un gioco complessivo caratterizzato non da una trama ben precisa, ma da una serie di stage tra loro separati; il risultato è un bel platform che, alla fin fine, non ha molto in comune con i suddetti film (bastava ridisegnare gli sprite e potevamo chiamarlo BatMan 2), e che usufruisce della licenza più per ottenere una buona pubblicità che per sfruttare pienamente l'immagine dei personaggi (eppure sono stati propri questi i casi in cui i risultati si sono rivelati migliori, vedi Hudson Hawk e Addams Family, ndMax).

Lo scopo del gioco è, tanto per cambiare, quello di portare a termine i quattro livelli in cui è diviso Lethal Weapon, eliminando la marmaglia che vi troverete davanti e cercando nel frattempo di trovare la giusta strada che vi condurrà nello schermo seguente. All'inizio di ogni partita potrete scegliere quale personaggio interpretare; benché Mel Gibson sia alto e muscoloso, mentre Danny Glover piuttosto paffutello e nei film non faccia altro che lamentarsi (sono troppo vecchio per queste stronz...), nel gioco le differenze sono praticamente inesistenti, per cui la scelta da voi operata avrà solo ripercussioni grafiche, e nemmeno tanto pronunciate.

Partiamo quindi dalla prima missione, dove dovrete affrontare le insidie del porto nel tentati-

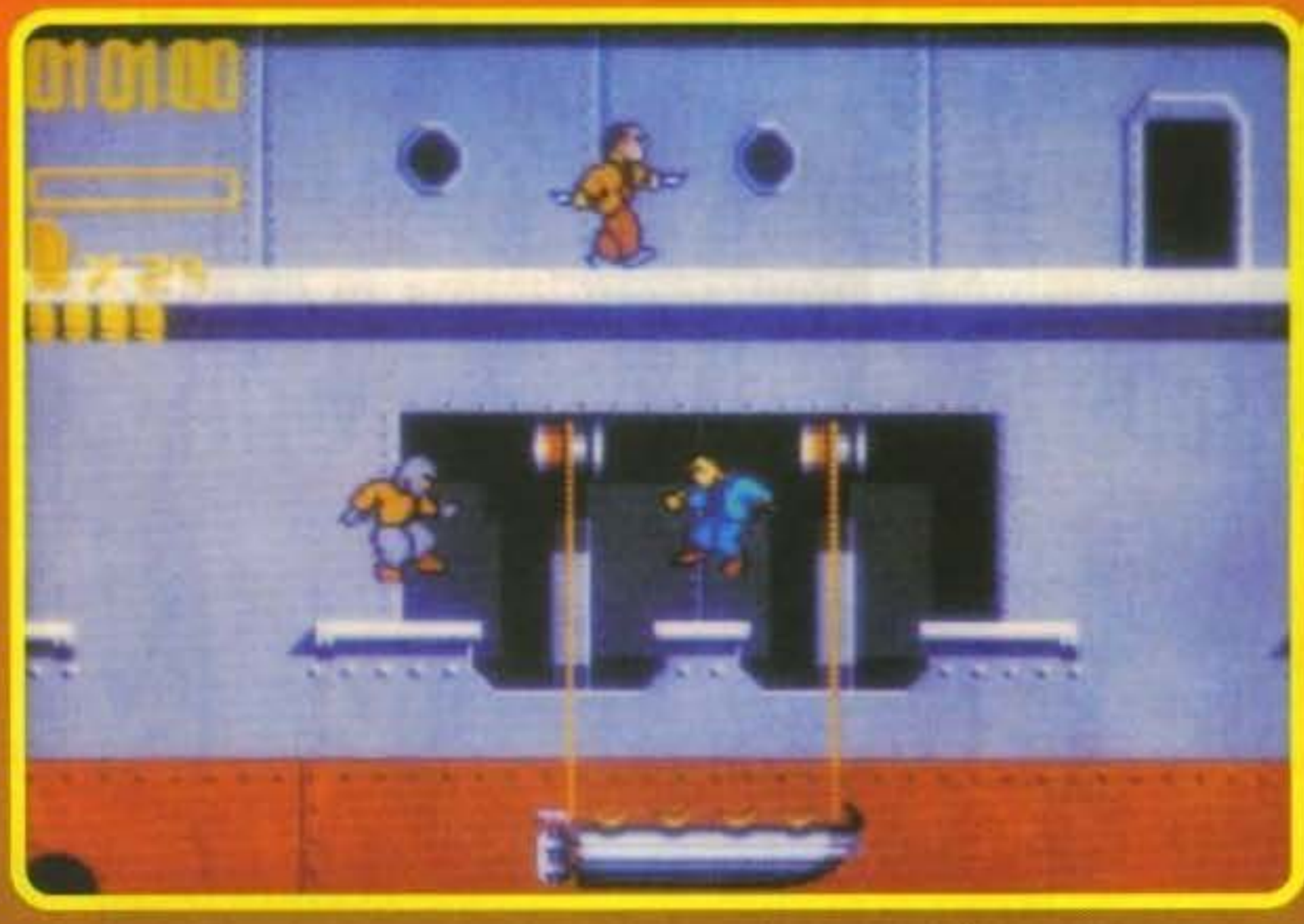


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW



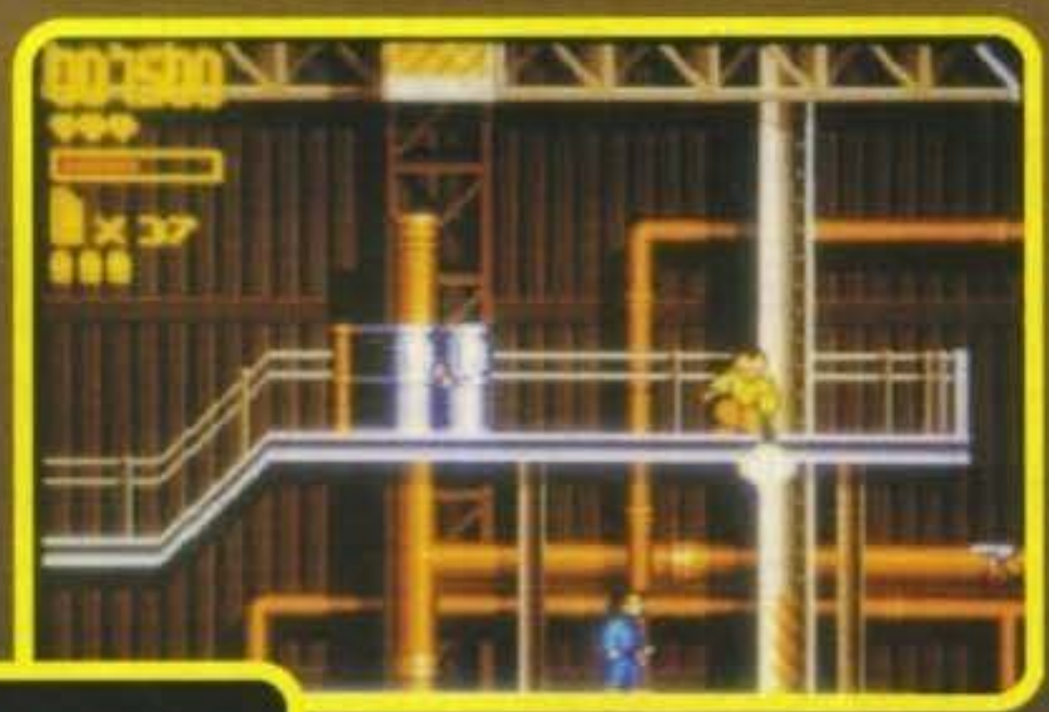
vo di arrestare una banda criminale e recuperare un'immensa partita di droga in loro possesso; in questo livello, oltre ai soliti scagnozzi piazzati qua e là, incontrerete anche qualche ninja esaltato che si lancerà fuori dall'acqua con tanto di mitra e persino un simpatico squalo che passa proprio lì per caso ogni volta sarete costretti a bagnarvi i piedi per raggiungere una barca troppo lontana. Ripulito questo schema, dovrete affrontare le insidie celate nei sotterranei della metropolitana (i famosi Subway Americani con quei bei graffiti sui muri); qui dovrete sgominare un gruppo terroristico di esaltati che sta cercando di tener in ostaggio la città intera con una serie di bombe piazzate nei punti più strategici: l'azione si svolgerà persino sul vagone di un treno, dove, a causa dei falsi contatti elettrici, la luce illuminerà a sprazzi, lasciandovi spesso (e volentieri) nel buio più assoluto circondati (ancor più volentieri) dai soliti ben forniti nemici (... ok, niente note, ndMax).

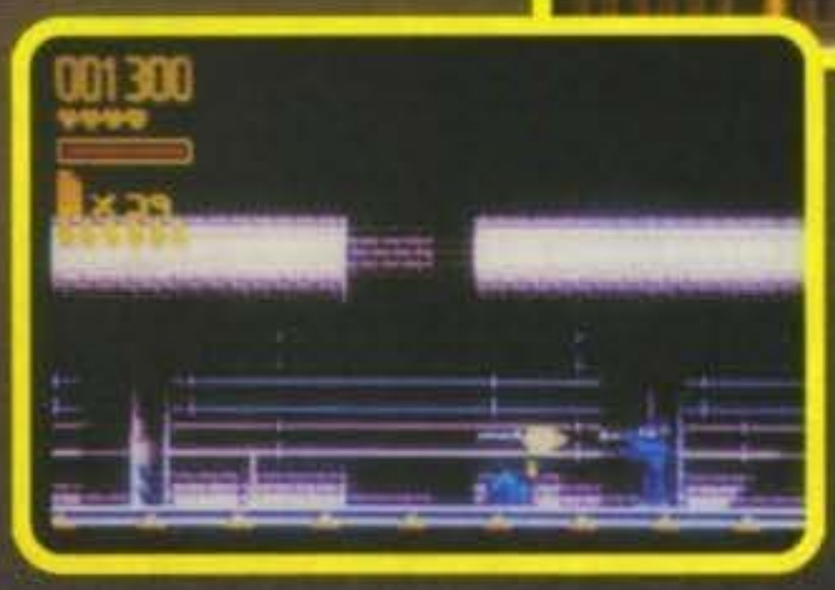
Nel terzo livello dovrete cercare di liberare Leo Getz (che, se non erro, dovrebbe essere il vostro comandante), rapito e nascosto in una vecchia fabbrica abbandonata dall'ennesimo gruppo terroristico alla ricerca di un bel gruzzoletto da spendere in armamenti; anche questa volta dovrete farvi coraggio e intervenire per salvare il conto in banca del vostro comune.

Sulla quarta missione non vi daremo notizie per non rovinarvi la sorpresa (... Sinceramente non ci sono neanche arrivato, ma devo pur trovare una buona scusa, no?), comunque dovrebbe rivelarsi particolarmente ardua, come del resto tutto il gioco.

Approposito della grafica, Lethal Weapon è caratterizzato da sprite particolarmente piccoli, ma molto ben disegnati, che si muovono su uno sfondo realizzato egregiamente e curato nei particolari; da segnalare l'ampiezza di ogni livello che è veramente immensa (ognuno di questi è suddiviso in varie zone unite tra loro da porte solitarie disseminate un po' dappertutto), con scrolling multidirezionale che vi permetterà di perlustrare in lungo e in largo diversi chilometri quadrati di schermo.

I nemici stessi che sovrappopolano letteralmente ogni quadrante sono forniti di vere armi letali (altro che le vostre!), con una gamma che va dalle solite pistoline ai più potenti bazooka e lan-





cia fiamme; purtroppo voi non potrete impadronirvi delle risorse belliche nemiche e dovrete fare affidamento soltanto sulla vostra fedele 44 Magnum (oltretutto con colpi contati) e sulle vostre abilità di combattimento corpo a corpo, che spesso si rivelano alquanto utili per prendere a calcioni nel deretano i nemici che vi capitano a raggio. Fortunatamente in giro per lo schermo sono stati lasciati una serie di bonus che vi ricaricheranno sia di munizioni che di energia; soprattutto quest'ultimi si riveleranno particolarmente utili visto che è facile subire ingenti danni a causa dei colpi nemici, senza contare le lunghe cadute o le pozze acide che dreneranno irreversibilmente le vostre risorse fisiche (purtroppo nel gioco, al contrario dei film, Mel Gibson non è fornito di crediti infiniti o stunt man che gli danno il cambio nelle situazioni più ardue).

Benché inizialmente non mi aspettassi più di tanto dalla solita conversione, devo riconoscere che Lethal Weapon è veramente un ottimo miglioramento rispetto ad alcuni episodi precedenti, ottenendo così un gioco che finalmente risponde positivamente al requisito fondamentale per ottenere il successo: una buona giocabilità.

Amiga

Nonostante l'assai poca affinità con la trilogia cinematografica, il risultato è comunque nettamente positivo: molto simile agli ultimi prodotti per console, Lethal Weapon è estremamente fluido ed è caratterizzato da una giocabilità così alta da tenervi incollati al monitor fino a quando non avrete completato l'ultimo combattimento (il che vuol dire un bel po' di settimane).

Ogni aspetto, dall'ottimo sonoro che si inserisce coerentemente nel contesto del gioco, alla grafica colorata e ben curata, è stato realizzato in modo più che dignitoso, e anche se gli sprite del personaggio principale non assomigliano poi troppo a Mel Gibson o Danny Glover, per lo meno l'azione esplosiva del film è stata convertita in modo impeccabile.

L'unico appunto che gli si potrebbe fare è che tutto sommato non ha nessuna caratteristica unica che potrebbe distinguerlo da un qualsiasi altro platform game già presente in commercio; comunque chi l'ha detto che per divertirsi bisogna per forza giocare a qualcosa di innovativo? Lethal Weapon ha sicuramente tutte le carte in regola per diventare uno dei vostri videogiochi preferiti, e, se siete dei patiti di questo genere, dovreste prendere in seria considerazione il suo acquisto.

TECNICA:	
GIOCABILITA':	GLOBALE 90%
INNOVAZIONE:	

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EBBINGHAUS - ROMA

AMOS professional

Un vero Professionista della Programmazione.

AMOS è diventato Professionale! Oltre 50.000 utenti di Amiga hanno imparato a conoscere la potenza e la versatilità di AMOS The Creator. Ora, con **AMOS Professional**, i programmatori più esperti hanno a disposizione un pacchetto adatto alle loro esigenze, strutturato in 6 dischi:

- Disco Sistema: il cuore del programma!
- Disco Esempi: oltre 80 programmi ampiamente documentati;
- Disco Tutorial: tutte le tecniche di programmazione;
- Disco Accessori: contenente utilities e programmi di supporto;
- 2 Dischi Productivity: ecco cosa si può fare con **AMOS Professional**!

Il nuovo Editor dispone di menù a tendina, opzioni per la programmazione multipla e offre la possibilità di dividere un programma in due finestre, in modo da poter modificare contemporaneamente due parti diverse dello stesso listato.
Il nuovo File Selector è più veloce, versatile ed efficente.
E' possibile preconfigurare Macro, abilitare la funzione di AutoSave, inserire direttamente nei programmi porzioni di linguaggio macchina, gestire moduli musicali MED e Sound/ProTracker e accedere alle librerie Libs e Devs, nonché allo standard Arexx. Tutta la potenza degli oltre 700 comandi di **AMOS Professional** è al vostro servizio!

AMOS Professional consente di seguire l'esecuzione di un programma in memoria attraverso una piccola finestra, step-by-step, tenendo d'occhio tutte le variabili coinvolte in ogni singola linea di istruzioni.
Un "Help" in linea può richiamare all'istante un esempio funzionante, relativo al comando prescelto, che può essere inserito nel proprio listato.
Programmi generati da AMOS The Creator e EasyAMOS sono direttamente caricabili da **AMOS Professional**.

"AMOS Professional è infallibile: un prodotto davvero impressionante!"
(CU Amiga, Ott. 92, **97%**)

europress SOFTWARE

SOFTEL
Via A. Salinas 51/B - 00178 - ROMA
Tel. (06) 7231811 - Fax (06) 7231812

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIPS

MAXI TRICKS

Le vostre lettere contenenti trucchi e soluzioni vanno inviate e XENIA EDIZIONI - TGM MAXI TRICKS - CASELLA POSTALE 853 - 20101 MILANO.

INSERTO DA STACCARE E CONSERVARE

Come commentare questa nuovo appuntamento? Per prima cosa avrete sicuramente notato come abbiano finalmente fatto la loro ricomparsa, seppure in forma piuttosto compatta, i tips spiccioli... A tale proposito devo ringraziare il solito Alessio Priami per la sua preziosa collaborazione, possibile che sia solo lui al momento che si cimenti nella ricerca dei cheat-mode? (Datevi una mossa!). Passando alle soluzioni troverete, girata la pagina, quella completa di Beast III e quindi la parte conclusiva d'Indy IV (con la speranza che anche Stefano Messina sia così stato soddisfatto). A tale proposito, prima di passare ad una lunga lista di ringraziamenti, vorrei ricordare ancora una volta come a causa di uno spiacevolissimo inconveniente siano andati smarriti i nomi di tutti coloro che ci avevano inviato la soluzione dell'ultimo capolavoro della LusasArts... Adesso che sono stato finalmente dotato di Powerbook casalinghi non dovrebbero più verificarsi simili accadimenti, o almeno spero... Partiamo da Luca Lamacchia per la soluzione completa di Armour Geddon, Sebastiano Balsamo per quella di Black Crypt; Gianluca D'Inca', Davide Mascher, Luca De Biasi e Marzio Del Zarra per quella di Star Trek. Marco Jaculli per quella di Myth; Gionata Bigi, Lorenzo Cantoni, Alberto Nizzoli, Marco Missiroli per quella di UltimaVII; Dennis Galletti e David Gori per quella di Dune; Mirko Crescenzo, Alessandro Malatesta, Lorenzo Campo e Fabio Calarco per quella di Hook (stiamo controllando, ma probabilmente ci sono alcuni errori del programma stesso nella versione italiana...); Giancarlo Erra e Enrico Felluca per i primi livelli di Beast III; Guybrush Cheathood e Ken the Warrior per quella di Lure Of The Temptress. Un saluto per Alexandro Rovini, Antonio Marsili, Fabrizio Galie' e Lauro Snidaro. Chiudo quindi con un ringraziamento particolare per Antonio Rubini. Con questo è tutto, giusto il tempo per aggiungere, a quelli di Stefano e di tutta la redazione, anche i miei personalissimi auguri di Natale e Buon Anno Nuovo; che a questo punto si cominci pure...

PREMIERE

Partiamo dall'ultimo platform della Core, copertina del numero di Settembre, ed eccovi il facile cheat mode comunicatomi da Alessio Priami: digitate nella schermata dei titoli (dove si sceglie fra musica ed effetti sonori) SPARK PLUGS (forse tutto attaccato, non ricordo). Dovrebbe comparire una scritta Cheat e quindi avrete vite infinite. Premendo inoltre la sbarra si salta di livello.

PARASOL STAR

Ecco il tanto sospirato cheat per una delle meglio riuscite conversioni della Ocean. Digitate A WORD durante il gioco per attivare un sacco di effetti interessanti: C (crediti), L (vite), G (ferma i nemici), Z (li elimina), M (miracolo delle tre stelle), X (stanza segreta del quarto livello), B (schermo bonus)... Da F1 a F10 i vari mondi, da 1 a 7 i vari livelli.

RICKY WOODS

Digitate nello schermo del titolo MRSPIMRSP, dovrebbe apparire la scritta cheat-on e (solo a questo punto! Quante belle copie pirata che avete...) con i tasti funzione si salta di livello.

ADDAMS FAMILY

Dopo Parasol Star ecco una seconda conversione Ocean decisamente convincente sotto tutti i punti di vista. Per i codici si ringrazia Matteo Bordignon, Daniele Vadalà, Andrea Macauda, Matteo Cappello, Fabio Ferrari, Andrea Fusaro, Damian Scavo, Cristiano Giannoni, Walter e Giobbe.

VZR19: Tempio
BGIXD: Serra
BLY9J: Forno
1Z#K7: Mercoledì
V11KD: Pugsley
20199: Granny
HLH9M: Zio Fester
&1J1N: 3 Cuori
&9#1N: 3 Cuori + Zio Fester
&GJ1#: 3 Cuori + Zio Fester + Mercoledì
?GJ1J: 4 Cuori + Zio Fester + Mercoledì
VGJIY: 4 Cuori + Zio Fester + Mercoledì + Pugsley
VLK1?: 4 Cuori + Zio Fester + Mercoledì + Pugsley + Granny
BL9K1: 5 Cuori + Zio Fester + Mercoledì + Pugsley + Granny

ROCKETEER

I codici per i livelli di questo discreto tie-in pubblicato dall'Infogrames sono stati inviati da Mauro Sciortino e Giangiacomo Ghiglia.

1 LIVELLO: PILOT
2 LIVELLO: SHOOTOUT
3 LIVELLO: CHASE
4 LIVELLO: RESCUE
5 LIVELLO: BANSHEES

ROBOCOP 3

Torniamo in casa Ocean per questa produzione DiD (Digital Image Design), Paolo Tonci ci suggerisce che per attivare il cheat mode è sufficiente digitare THE DIDY MAN (o DIDDY?) durante il gioco tenendo premuto il tasto Shift di destra. Provate un po' voi...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

D COMPUTERS

by ELETTRODATA

ORTAZIONE DIRETTA

OFFERTE D'AUTUNNO PC ELETTRODATA

ED 286 20

20 MHz, 1MB RAM
HD 52MB, VGA 256
FDD 1.44, Tastiera
2 SER/PAR/GAME
Monitor MONO SVGA

L. 1.099.000

ED 386 33

33 MHz, 4MB RAM
HD 85MB, VGA 1MB
FDD 1.44, Tastiera
2 SER/PAR/GAME
Monitor COLORI SVGA

L. 1.990.000

MOUSE SERIALE IN OMAGGIO!!!

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA E PC MS DOS COMPATIBILI !!

DISCHETTI 3 1/2 1MB L. 800 - 3 1/2 2MB L. 1.200

TROVERETE ANCHE COMPONENTISTICA SCIOLTA ED ACCESSORI DI OGNI GENERE.

PREZZI IVA COMPRESA, GARANZIA 12 MESI OFFERTA VALIDA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

SOUND BLASTER PRO 2.0 L. 280.000 - VIDEO BLASTER L. 650.000

CONSOLES

SEGA MEGADRIVE
con 1 gioco L. 280.000
NINTENDO SUPER FAMICOM
con 1 gioco L. 450.000
NINTENDO GAME BOY
con 2 giochi L. 170.000

Novità su cartuccia in arrivo giornalmente!
Disponibili in anteprima anche i giochi per SUPER MAGICOM e MAGIC DRIVE !!!

STAMPANTI STAR

LC 20 (9 aghi)	L. 360.000
LC 200 Colori	L. 530.000
LC 24-20 (24 aghi)	L. 550.000
LC 24-200 Colori	L. 710.000
LS 04 (Laser)	L. 1.950.000
LS 04 Starscript	L. 2.350.000
SJ48 Starjet	L. 690.000

NASTRI DI OGNI MARCA!

SCONTI SPECIALI PER STUDENTI!!

MILANO VIA MECENATE 76/4 TEL. 02/58010800
MILANO VIA ILLIRICO 2 TEL. 02/70125167
BRESCIA MARCHENO V.T. TEL. 030/8960207

SERIETA' E COMPETENZA AL VOSTRO SERVIZIO !

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WIZKID

Secondo il nostro parere questo della Sensible è stato uno dei giochi più geniali degli ultimi mesi. In attesa di un cheat-mode vero e proprio (sempre che ci sia), ecco un semplice trucchetto grazie al quale esplorare senza troppe difficoltà i vari livelli.
Assicuratevi di avere abbastanza soldi per acquistare un gettone al negozio e quindi, una volta recuperato il corpo, scendete a terra. Fatto questo scendete nel pozzo ed entrate nel bagno degli uomini, utilizzate il gettone sulla macchinetta dei (ehm...) palloncini e verrete trasportati in una prima stanza contenente un'uscita e un'altro bagno degli uomini, entrateci e troverete ancora due porte d'altrettanti bagni, a questo punto andate a destra e cercate verso l'estremità dello schermo una porta segreta, sarete così entrate nella "Secret Room Number Zero". A questo punto ci dovrebbe essere un'uscita e un nuovo bagno maschile, entrateci e arriverete alla "Secret Room Number 1", da qui potrete accedere ad un sacco di altre stanze con relativi effetti, vi elenco qui di seguito le sequenze principali, ricordandovi che se sbagliate un passaggio potete ripeterlo passando attraverso la porta invisibile a destra. L= Bagno delle Signore; M= Bagno dei Signori...
L-M-M-M-L: Secondo Livello.
M-L-L-M-M: Terzo Livello.
M-M-L-M-L: Quarto Livello.
L-L-L-L-M-M: Quindi Livello.
L-L-M-M-M-L: Sesto Livello.
L-M-M-L-M-M: Settimo Livello.
M-L-M-L-M-L: Ottavo Livello.
M-M-M-L-M-M: Nono Livello.
M-M-M-M-L-L: Continue.
L-L-M-M-L-L: Sound Test
M-L-L-M-M-M-L: Wizaroids.

THE COOL CROC TWINS

Grazie all'aiuto di Luigi e Patrizia Esposito ecco tutti i codici di questo simpatico prodotto dell'Empire. Ecco la lista: TRIAX - DREAM - MUNGO - JANKO - HENRI - DOORS - FLOYD - BRUNO - MONEY - HUMAN - GIRLS.

MONKEY ISLAND II

Dopo la soluzione completa che vi abbiamo già proposto parecchi mesi fa ecco uno squallido trucchetto per arrivare direttamente alla fine (almeno per ora) dell'avventura di Guybrush. E' sufficiente premere ALT e W durante il gioco e dovrebbe comparire il messaggio "Sei sicuro di voler vincere?". Gli scopritori sono stati Georg Ceci e Alessio Bonanni.

BUMPY

Un giochino sempliciotto, ma comunque molto divertente, questo della Loriciel. Tutti i codici ci sono stati inviati da John Maradei e Katia.
2 Mondo: ACCESS
3 Mondo: BUTTON
4 Mondo: ISLAND
5 Mondo: PRETTY
6 Mondo: WINNER
7 Mondo: ZOMBIE
8 Mondo: LOVELY
9 Mondo: SYSTEM

Computer Service for Users
Computer service for users
Via Machiavelli, 58 - 00185 Roma
Tel. (06)44.51.812 Fax (06)44.50.178
PERSONAL COMPUTERS - COMMODORE AMIGA - ACCESSORI
Amiga 600 L. 500.000
Amiga 600 HD20MB L. 850.000
Amiga 2000 L. 1.100.000
Amiga 3000 BASE L. 2.750.000
AMIGA 600
SWITCHER AUTOMATICO MOUSE - JOYSTICK L. 45.000
ESPANSIONE RAM INTERNA A 2MB L. 140.000
AMIGA 500
Hard Disk GVP A500 HD8+ 85 Mega Byte SCSI L 1.100.000
Hard Disk GVP A530 Per AMI500 120 MByte SCSI con 68030 emulatore GVP286 L. 2.350.000
Hard Disk ROCHARD RG-800 105 Mega Byte IDE L 1.100.000
GVP Emulatore AT-286 16 MHz L. 630.000
Emulatore AT-ONCE PLUS AT286 16MHz L. 499.000
AMIGA 2000
GVP Acceleratrici 68030 25 MHz 1MB esp. 13MB L. 1.500.000
GVP Acceleratrici 68030 40 MHz 4MB esp. 16MB L. 2.300.000
GVP Acceleratrici 68030 50 MHz 4MB esp. 16MB L. 3.550.000
GVP Acceleratrici 68040 25 o 33 MHz 1MB esp. 32MB Controller SCSI - RAM 32 bit L. 4.850.000
GVP IMPACT VISION 24 BIT PAL A2000 A 3000 Frame buffer 1.5 MB. 16 Milioni di colori. Genlock. Splitter. Qualità video BROADCASTING. FLICKER FIXER Uscite: RGB/S-VHS/VIDEOCOMPOSITO MULTISYNC Software in dotazione: MACROPAINT/SCALA/CALIGARI L. 3.990.000
Personal Computers - PREMIERE.Plus
Configurazione: Desktop - 1 Floppy 3.5 per 1.44Mb - RAM 1Mb - Tastiera 102 tasti 2 RS232 - 1 Parallela - Controller AT-BUS - VGA 256Kb (800 x 600)
386SX L. 680.000
386DX-40 L. 820.000
486DX-33 L. 920.000
486DX-50 L. 1.500.000
Monitor 14" 1024 x 768 0.28 pitch interlacciato L. 480.000
Monitor 15" 1280 x 1024 0.28 pitch non interlacciato L. 780.000
Monitor 17" 1280 x 1024 0.28 pitch non interlacciato L. 1.400.000
Scheda Video Acceleratrice VGA S3 1MB 65.536 colori L. 450.000
Scheda Video Acceleratrice VGA Galaxy 2000 24 bit L. 300.000
Prezzi IVA compresa escluso trasporto

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NELL'OMBRA DELLA BESTIA... ALLA LUCE DELLA SOLUZIONE

Giunti ormai al terzo episodio della saga più popolare della Psygnosis, ci troviamo per l'ennesima volta ad affrontare l'oscura presenza maligna che, tanto per cambiare, ha deciso di impadronirsi della vostra amata terra natale. In occasione di SHADOW OF THE BEAST III, il nostro eroico interprete ha deciso di depilarsi e di cambiare tipo di calzatura (siamo infatti tutti concordi sul fatto che le scarpe da ginnastica siano più comode degli zoccoli), e si è lanciato (con tanto di zaino) in direzione dell'agghiacciante pericolo. Per fortuna, ad indicarci la strada verso l'inevitabile conflitto finale, ci è piombata via Fax quest'ottima soluzione di Lorenzo Seguiti e Antonio Puledda che, come leggerete tra poco, vi permetterà di risolvere gli atroci enigmi sparsi qua e là dalle perverse menti dei programmatori e vi guiderà con mano sicura (mano? Che mano?!?) fino al quarto ed ultimo livello. Bene, in attesa del prossimo capitolo, in cui tutti speriamo di veder il gradito ritorno del primo Beast come interprete principale, vi lascio alla lettura e agli stupendi effetti grafici e sonori che questo gioco ha da offrirvi: al prossimo mese!

NOTA: benché sia possibile partire direttamente dal secondo livello, evitando così di ripetere innumerevoli volte il primo, vi ricordo che per affrontare il quarto nonché ultimo schermo dovete obbligatoriamente finire gli altri tre, per cui è consigliato saltare il primo schema (accidenti quanti sinonimi per dire la stessa cosa) solo quando siete certi di superarlo senza nessun problema. Seconda nota, se mai doveste impappinarvi da qualche parte, schiacciate Help: in questo modo riprenderete dall'inizio dello schermo con la stessa quantità di energia residua, senza però perdere una vita (come invece succede se premete Esc).

PRIMO LIVELLO - LA FORESTA

Andate a destra, superate le piante che vi sparano e salite sulla piattaforma che vi solleverà sparando alla leva. Raccogliete l'oro, poi andate a destra, oltrepassate le due piattaforme mobili e prendete la granata che utilizzerete subito contro i laser, quindi prendete la chiave sulla quarta piattaforma e tornate sulla prima di queste quattro; scendete in basso a sinistra, uccidete i nemici e prendete l'oro dopo aver aperto la porta. Risalite sulle piattaforme, andate a destra, eliminate i selvaggi che si avventeranno contro di voi e lanciatevi nel vuoto senza utilizzare la scala. Ora sparate a destra sul pezzo di carne sopra al fuoco fino a farlo cadere; spingetelo verso destra, prendete la chiave e posizionate il pezzo di carne sotto la pietra oscillante (facendo logicamente attenzione a non farvela cadere in testa), quindi ritornate a sinistra, liberate il bestione utilizzando la chiave e saltate subito sulla scala a destra per evitare di essere mangiati vivi. Seguite il cagnolone troppo cresciuto per scoprire che l'affamata bestiola è rimasta vittima della pietra penzolante (pora stella!!!); noncuranti della scena strappa lacrime impadronitevi dell'oro e saltate sulla piattaforma che vi porterà verso l'alto. Mentre state salendo spostatevi sulla sinistra in modo da raccogliere il masso sporgente che ben presto vi ritornerà utile: arrivati a destinazione spostate il suddetto masso sopra la bilancia in modo da inclinarla verso sinistra (lasciate stare tutti gli strani meccanismi che la regolano poiché il loro unico scopo è quello di sviarvi dall'impresa); in questo modo sarete in grado di avvicinarvi abbastanza al bordo da permettervi di compiere un salto. Ora dirigetevi sempre verso sinistra evitando la mortale insidia degli speroni aiutandovi con il potere distruttivo delle granate e, dopo un'inevitabile frana (se la evitate siete proprio delle frane!), vi troverete "faccia a feccia" con il primo crudelissimo mostro che comunque non dovrebbe procurarvi troppi guai.

SECONDO LIVELLO - IL TEMPIO

Dirigetevi subito a destra, fate cadere il ponte levatoio sparando alla leva, poi spingete verso sinistra la ruota che troverete proprio all'ingresso e posizionatela sul carro per ottenere un efficace ariete coperto con cui non dovreste aver grossi problemi per sfondare la porta che osa bloccarvi la strada. Andando avanti, dopo aver superato il ponte, dovrete fare attenzione alle biglie che vi rimbalzeranno addosso; dopo averle evitate posizionandosi a metà dell'arco formato dalla loro traiettoria, distruggete la base su cui rimbalzano ed avanzate nel momento in cui il contenitore si ricarica (mi raccomando, non distruggetelo!). Superate le api (o pipistrelli, a scelta) ed uccidetele dopo aver recuperato l'oro (che in questo livello è molto importante), quindi entrate nella buca e, abbassandovi, sparate verso la vostra destra in modo da distruggere il blocco che tiene chiusa la botola; saltateci sopra e dopo un divertente scivolone vi troverete a risolvere un altro enigma: spingete il tavolo di destra dentro la prima stanza, saltateci sopra ed azionate la leva in basso; il livello dell'acqua inizierà a salire dandovi così la possibilità di colpire l'interruttore alto. In questo modo aprirete le porte così che il liquido fluirà stabilizzandosi, permettendovi così di dirigervi a

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

destra senza subir danno. Salite le scale, spingete il tavolo sul bordo del buco, saltateci sopra e sparate all'uomo che sta scaricando i barili (cercando logicamente di non farsi colpire); dopo averlo eliminato, buttate giù il tavolo, saltate il fosso e spingete la cassa sulla destra nuovamente nel buco affinché atterri sul tavolo. Tornate indietro, scendete le scale e sparate al barile per farlo finire in mille pezzi che (per fortuna) non andranno a fondo e vi permetteranno perciò, saltandoci sopra, di raggiungere la sponda destra. Andando avanti vi troverete davanti un braccio meccanico governato da un tizio non molto simpatico; voi dovrete giustamente eliminarlo senza farsi prendere dal braccio (se dovesse capitare, schiacciate immediatamente Help per ricominciare dallo stesso punto senza perdere una vita), preferibilmente saltando avanti e indietro il fosso. A questo punto spingete il barile sul bordo del fosso (stando attenti a non farlo cadere), buttatevici dentro e, senza uccidere l'uomo che incontrerete, chiudete la prima botola (quella di sinistra) sparandoci sopra. Ritornando sopra utilizzando le scale, impratichitevi con il semplice meccanismo del braccio meccanico e sfruttate le vostre conoscenze appena acquisite per posizionare il barile sul rullo sopra di voi, un po' sulla destra. A questo punto salite le scale e andate a sinistra dove c'è una palla di ferro che oscilla, saltatela senza farvi colpire, prendete l'oro e saltate di nuovo al momento giusto; andate a destra dal mostro e sparategli al collo (è tutto quello che gli è rimasto...) saltando nel momento in cui si abbassa per colpirvi. Fatto fuori l'avversario e dopo aver raccolto la palla ferrata, continuate verso destra, raccogliete l'oro che troverete qui e ritornate al barile; saltateci dentro (quando ciò avviene noterete che non potete muovervi ne a destra ne a sinistra) e sparate all'interruttore per poi abbassarsi immediatamente per chiudervi dentro. Se avete fatto tutto correttamente, l'uomo nel fosso vi trascinerà fino al buco giusto e dopo una corta crociera vi troverete sulla costa dove terminerete finalmente il livello.

TERZO LIVELLO - LE CAVERNE

Andate a destra superando i robot che vi lanciano la testa e salite sui rami facendo attenzione all'aquila da eliminare non appena sarete giunti in cima. Andate sempre a destra, gettatevi dal dirupo, rompete le due gambe laterali del tavolo in fondo a destra trasformandolo in una catapulta; posizionate l'estremità sinistra di quest'ultima sotto la testa che continua a spararvi e poi colpitela in modo da farla cadere sulla catapulta stessa. Spingete il tutto sotto la gabbia del volatile che chiede aiuto, salite le scale e gettatevi da sopra (preferibilmente urlando "Geroonimoooo!!!") sulla parte destra della leva (Fulcro - Leva: chiaro no?) facendo volare in alto la testa di pietra e liberando il suddetto uccello dalla sua prigionia. Salite su quest'ultimo e dirigetevi in alto a destra dove incontrerete una serie di binari su cui possono essere fatte scivolare delle biglie; correggete la prima, la seconda e la quarta deviazione ("Quante deviazioni c'hai?") partendo dall'alto in modo che giungano sulla seconda piattaforma e fate cadere quattro biglie (agendo sull'apposita leva) in modo da bloccare gli spuntoni; a questo punto correggete la terza deviazione per far cadere tre biglie sulla prima piattaforma. Dirigetevi il più in basso possibile sempre per mezzo del volatile fino a trovarvi in una stanza frequentata da uccellacci non molto amichevoli da eliminare il più in fretta possibile; ad un certo punto uno di questi porterà con sé un martello: eliminatelo, recuperate il martello di corsa e ritornate alla piattaforma superiore il più in fretta possibile. Arrivati qui scendete dal vostro mezzo di trasporto così da poter passare per la stretta apertura e fate cadere il blocco di granito che pende dal soffitto cercando di non farsi schiacciare. Andando avanti noterete che le tre biglie sono cadute in un lungo fossato: il vostro scopo è trasportare il masso fino all'estremità destra senza farlo cadere nel fosso e, per farlo, dovrete agire in questo modo: prendete una biglia e spostatela all'estrema sinistra, dopo di che spostate il masso sfruttando il potere del martello fino a che questo non è per metà sopra la biglia stessa. Avvicinategli un'altra biglia e rispingete in masso affinché scivoli sopra le sfere; non appena è in equilibrio sopra queste due, avvicinategli la terza biglia e rispingete ancora un po' finché non potrete muovere nuovamente la prima delle biglie. A questo punto non dovrete far altro che spostarla all'estremità destra, spingerci sopra il blocco granitico e ripetere l'operazione fino alla fine del fossato. Giunti qui dovrete spingere il masso fino al muretto in modo da poter salire sulla piattaforma del mostro; utilizzate le stellette (non i martelli) e sparate nell'occhio del nemico facendo però attenzione poiché questo prima si ritira e poi si scaglia su di voi sparando una nuvola di fuoco ogni volta che voi raggiungerete la terza tacca sotto i vostri piedi. Ucciso il mostro prendete l'alambicco sulla destra e ritornate dal vostro volatile. Scendete dove ci sono gli spuntoni e volate a destra riempiendo l'alambicco nella pozza di sangue... E tre!

QUARTO LIVELLO - IL CASTELLO

Andate sempre a destra, salite il primo scalino e abbassatevi immediatamente per schivare il lanciafiamme che distrugerete subito dopo. Avanzate e sparate due volte contro la sfera, quindi scendete le scale e uccidete tutti i pipistrelli (20 in tutto); ora spostate il tavolino sotto la libreria e salite su quest'ultima per prendere il martello. Spingete il tavolino sul bordo del precipizio ed amputategli la gamba sinistra (preferibilmente sotto anestesia). Risalite e fate ondeggiare la sfera-colpendola con i martelli, quindi saltateci sopra per salire a destra; quando sarete giunti sopra colpite per la terza volta la sfera con le stellette (nel momento in cui vi si avvicina, non quando sta scendendo), in modo che cada giù per le scale. Andate a destra oltrepassando l'enigma delle pedine, scendete le scale e entrate nella porta; spostate il contenitore nella vasca grande in basso, prendete il pesce palla e fategli mangiare il pesciolino piccolo nella vasca di sinistra; il pesce verrà a sua volta mangiato dall'altro pesce che sposterete poi nella vasca grande in basso; questo sarà a sua volta eliminato dal piranha che porterete nella vasca di destra per essere dato in pasto allo squalo (innocuo per voi). Riprendete il vostro personaggio e attraversate le tre vasche per poi gettarvi nel vuoto atterrando illeso sopra la sfera; ora andate in alto a destra, colpite due volte gli spuntoni con le stellette e poi fateli ondeggiare con i martelli; quando ondeggiano a sinistra colpiteli una terza volta facendoli cadere sopra la buca. A questo punto spingete la pentola a sinistra e gettateci dentro la sfera; accendete la fornace e restate su quella piattaforma fino a che il ghiaccio comincia a sciogliersi; prima che sia sciolto del tutto saltate sopra il ghiaccio per poi sparare sull'interruttore per aprire così la porta. Prendete la gemma e andate a destra; sparate sulla lastra di ghiaccio e prendete al volo la gemma. Ora non vi resta che sconfiggere il mostro finale per potersi finalmente godere in santa pace la fine del gioco (pace che, a mio avviso, durerà ben poco conoscendo i programmatori della Psygnosis).

LUKE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INDY

SI E' FATTO IN QUATTRO....

- PARTE TERZA

Ci siamo, dopo mesi d'attesa eccovi finalmente la parte finale della soluzione di Indiana Jones And The Fate Of Atlantis. E per favore da questo momento in avanti evitate di telefonare in redazione per chiedere aiuti, se non è proprio necessario (fatta eccezion per Paola di Roma che mi può chiamare giorno, notte Natale e Capodanno, mi fa sempre piacere...)(vecchio marpione! NdMax).

PREMESSA - Per arrivare al cuore di Atlantide bisogna superare tre labirinti disposti ad anelli concentrici e, da questo momento in avanti, tale soluzione è valida per tutti e tre i modi di risoluzione del gioco.

ANTICAMERA DEL PRIMO ANELLO - Appena vi sarete un po' orientati nel buio, l'immagine si schiarirà un poco, andate verso l'entrata e toccando qua e la scoprirete un oggetto di legno che poi si rivelerà una scala. Prendetela ed usatela sulle scale rotte salendo al piano superiore. Aprite la STONE BOX e prendete il METAL ROD che farete interagire con uno degli orichalcum a vostra disposizione... e luce sia!

Usate le tre pietre sullo SPINDLE sotto la statua, componendo naturalmente la combinazione che riporta il Dialogo di Plato, e, una volta imbroccata la combinazione giusta, prima di rimuovere le tre pietre, usate un oracolo con la statua. La grande porta si aprirà dandovi modo di poter guardare dall'alto il vostro piccolo Indiana Jones nei meandri del labirinto del primo anello.

PRIMO ANELLO - le stanze sono tantissime delle quali diverse servono a poco o niente. Ovviamente vi dirò le principali, cosa prendere, cosa fare e quindi come passare al secondo anello. Detto questo mettiamoci al lavoro, visto che le stanze che incontrerete nelle vostre peregrinazioni (l'ordine è del tutto casuale) sono:

MACHINE ROOM - Osservatela anche se non vi è nulla da prendere, fate particolare attenzione alla rotella mancante ed a tutti i componenti del meccanismo, soprattutto al calderone che c'è in alto.

LAVA ROOM - Nessun oggetto ma, come prima, fate attenzione al PEDESTAL e al PLAQUE.

CRAB ROOM - Da una fonte escono in continuazione granchi che saranno utilissimi più avanti, vi dirò dopo come catturarne un'esemplare.

STANZA ROBOT 1 - Ci sono sostanzialmente tre stanze con tre rispettivi parti di robot. La prima ha una parte di robot a forma di mano gigante, superate il crepaccio con la scala e prendete il bicchiere di pietra.

STANZA ROBOT 2 - Appena entrati nella stanza, noterete che la macchina robotica è posizionata davanti a voi, osservate tutto, ma soprattutto guardate sul muro in alto a sinistra, c'è una specie di rotella in bronzo (BRONZE GEAR) che naturalmente prenderete.

STANZA ROBOT 3 - Stavolta il robot rimane sulla vostra destra recuperate quindi la SPOKED WHEEL all'interno dello stesso.

STANZA TESTA STATUA - In un incavo del muro troverete una statua in pietra, la testa si può asportare, prendetela.

STANZA SERPENTE- Ricordate il serpente datovi dal prof.COSTA alle Azzorre? Ecco, troverete un'oggetto simile incastrato nel muro di una stanza, prendetelo.

N.B. - Mi permetto di fare una piccola interruzione per ricordarvi ancora una volta che è impossibile dare una successione degli eventi precisa, quindi non vi stupite della mia descrizione un po' schematica, ma è davvero l'unica via! e se siete arrivati a questo punto ve ne sarete già accorti...

Detto questo, prima di continuare e dirvi come utilizzare gli oggetti presi, vi devo dare alcune notiziuole. Allora, andate nel piccolo corridoio che va lungo tutto il perimetro del primo anello di Atlantide e visitate gli unici due posti che il cursore vi segnala (SUBWAY): in quello vicino all'entrata non troverete nulla, in quello dall'altra parte invece raccoglierete lo scheletro di un povero sventurato capitato lì prima di voi.

State attenti, inoltre, ai soldati tedeschi che girano per il labirinto, ma almeno uno dovrete affrontarlo, e, quindi, una volta battuto, gli troverete addosso un salsicciotto. State attenti anche alle grate sui muri presenti in alcune stanze, le quali possono essere aperte fungendo così in passaggi segreti (bhè si fa per dire...) per altre stanze nelle quali tramite il corridoio normale non potevate accedere, oppure cosa molto più importante vi potrebbero portare a scoprire il luogo dove è tenuta prigioniera Sophia. Se vi arrivate dalla grata piccola non potete fare

altro che esaminare un po' la situazione, quando invece troverete la via per arrivare dietro a quella un po più grossina, in alto a sinistra, esaminate il robot che vi sta davanti ed usate un orichalcum su quest'ultimo. Questo si metterà in moto e spappolerà la guardia per poi frantumarsi a terra.

A questo punto possiamo iniziare ad usare gli oggetti presi.

Andate nella CRAB ROOM, usate il salsicciotto sullo scheletro e posizionate il tutto sulla pozza d'acqua dalla quale escono i granchi, attendete ed avrete, con questa rudimentale trappola catturato un granchietto (al posto del salsicciotto potete usare anche il chewingum preso al BARNETT COLLAGE o il panino che vi siete preparati nel sommergibile nazista). Fatto questo dirigetevi verso la LAVA ROOM, posizionate il bicchiere di pietra sul PEDESTAL e la testa di statua sulla PLAQUE. Il bicchiere a questo punto si riempirà di lava, prendete il tutto e dirigetevi verso la MACHINE ROOM. Usate la SPOCKED WHEEL sullo spindle vuoto, salite le scale e versate (USE) il bicchiere pieno di lava nel FILLED JAR (il calderone). La macchina si metterà in moto, ed avrete fabbricato così una decina di orichalcum che raccoglierete davanti alla testa della statua. Ora dovrete ripetere tutta l'operazione fino ad averne almeno una trentina.

Finita questa operazione riraccogliete la SPOCKED WHEEL ed andate nell'unica stanza che da l'accesso al secondo anello (CANAL) ovvero la SENTRY ROOM.

Arrivati qui guardatevi un po' in giro, dopodiché usate un orichalcum con il serpente arrotolato (EEL). Il tutto infine avrà una reazione calorosa (vi ricordate l'Islanda?) e questa reazione appunto farà evaporare l'acqua contenuta nella vasca davanti alla porta. Ora, usate un'altro orichalcum nella bocca della piccola statua fatta a forma di pesce ed aprirete le porte.

All'interno, prima di recarvi nel secondo anello

SHOW ROOM ELECTRONICS
HI-FI • COMPUTER
VIDEO • CAR STEREO
VI OFFRE
prodotti COMMODORE / SEGA
GAME GEAR / MEGA DRIVE
GAME BOY
Vasto assortimento programmi
software e accessori
P.za P. Giuliani 34
20063 Cernusco S/N (MI)
Tel./Fax 02/9238427

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

passate da Sophia nella stanza della prigione e raccogliete il pezzo di Robot rotto, che si renderà utilissimo più avanti. Dirigetevi verso Sophia e parlatele, poi provate a liberarla (OPEN CAGE), ma lei non ne vuol sapere di uscire, poiché ha paura che l'inferriata le cada addosso. Bisogna assolutamente trovare qualcosa per poter bloccare la grata alzata a fatica da Indy, ma non vi scervellate a cercarla

poiché ancora non l'avete. Lasciate Sophia a marcire in prigione (?!) ed andate verso il secondo anello.

CANAL - un corso d'acqua gira tutto intorno al secondo anello, ma prima come fare per convincere la piovra gigante a lasciarvi passare? No problemo! datele il granchio imprigionato nella cassa toracica dello scheletro in vostro possesso, e questa non si farà più viva. Gettatevi in acqua ed usate un orichalcum nella bocca del grosso granchio meccanico, il quale sarà il vostro mezzo di trasporto. Procedete quindi verso destra ed aprite i cancelli che troverete con le pietre di Atlantide usandole rispettivamente in questa successione: Sunstone, Moonstone, Worldstone, Worldstone, Moonstone,

Sunstone. Il giro è breve e aperti tutti i cancelli vi ritroverete al punto di partenza (non per niente è un anello...). Nel tragitto avrete incontrato due stanze. La prima è la porta di accesso al terzo anello che esamineremo fra poco, mentre la seconda stà in cima alle scale sulla destra rispetto al senso

di marcia. Accostate e salite le scale, entrati nella stanza troverete uno sportello aperto con un oggetto semicircolare all'interno che raccoglierete. Chiudete lo sportello ed esaminate il coperchio molto attentamente vi servirà nella stanza della porta che da accesso al terzo anello. Tornate nella stanza della porta. Avrete notato che la statua che apre la porta ha un braccio rotto, usate la catena sull'anello della porta, usate la scala sulla statua e guardate la fessura del meccanismo (LOOK) non prima di aver rimosso il pezzo di pietra che lo ostruisce. Guardate il tutto ed avrete una schermata con il meccanismo in primo piano ed i cinque pezzi che combinati faranno abbassare il braccio di destra della statua. Gli oggetti sono :

- Il pezzo di robot raccolto nella prigione di Sophia;
- La ruota della Machine Room (Spocked Wheel);
- Il semicerchio preso poco fa nella stanza in cima alle scale;
- un orichalcum;
- e la bronze gear;

Ora dovrete fare riferimento alle iscrizioni sul coperchio visto nella stanza del semicerchio. Prendete quest'ultimo e posizionatelo con la gobba verso est per intenderci, prendete la SPOCKED WHEEL e posizionatela al centro, mettete la BRONZE GEAR in alto a sinistra, mettete il pezzo di robot della prigione al centro ed usate l'orichalcum con quest'ultimo (MOUTH). Si abbasserà il braccio destro della statua, scendete dalle scale ed usate quindi l'altra estremità della catena con l'anello del braccio destro della statua (prima non ci arrivava). Rimontate sulle scale guardate il meccanismo e spostate la bronze gear da in alto a sinistra al piolo in basso a sinistra, rimettete l'orichalcum nella bocca del meccanismo ed aprirete così la porta facendo rialzare il braccio destro della statua, che, tirando la catena fa crollare il tutto (se invece è come penso e la posizione dei pezzi è randomizzata, bhè non vi rimane altro da fare che seguire le istruzioni inscritte sul coperchio ispezionato in precedenza e regolarsi di conseguenza...). Dalla porta rotta cadrà una sbarra di ferro, raccoglietela e prima di entrare nel terzo anello andate a liberare Sophia.Datele la sbarra di ferro, sollevate il cancello e lei, con qualche riluttanza, uscirà. Godetevi la scena del bacio e recuperate quindi la sbarra di metallo risollevando le sbarre della prigione. Ritornate con il granchio e con Sophia nella stanza con la porta ormai frantumata, ed entratevi. Appena dentro Sophia sarà trascinata da una forza misteriosa, ovvero da un'impulso del suo NECKLACE, ed incomincierà a parlare con la voce del principe di Atlantide, ovvero NUR AB SAL. Assorbitevi il tutto, parlatele, chiedetele cosa le sta succedendo, poi quando la conversazione sarà finita dirigetevi verso le scale salitele e prendete lo scettro. Chiedete a Sophia di farvi vedere il Necklace (LOOK SOPHIA) ed usate un'orichalcum con quest'ultimo, il quale cambierà aspetto. Sophia se lo leverà dal collo e voi, in quel momento, usate la scatola d'oro con il Necklace. Il tutto verrà buttato da Indy dentro la vasca piena di lava liberando così Sophia dall'incantesimo. Uscite e girate il breve corridoio esaminando tutte le stanze. Fermatevi quando troverete la grossa talpa meccanica scava tunnel. Esaminate le iscrizioni in terra a sinistra, montate sulle scalette verso i comandi usate un orichalcum con la solita testa di statua ed inserite la sbarra di ferro e lo scettro nelle fessure, e tiratele nelle direzioni che vi suggerisce l'inscrizione per terra. Metterete così in moto l'escavatore di Atlantide. Non appena Sophia sarà montata a bordo, partirete (SCENA ARCADE). Togliete le sbarre dai loro alloggiamenti e posizionatele secondo l'iscrizione che avete ispezionato in precedenza nella parte di corridoi di fianco alla stanza dell'escavatrice. A questo punto ci sarà un bel testa coda che provocherà lo sfacelo del muro alla vostra sinistra cadendo nella lava.

Voi vi sarete salvati e a piedi proseguite fino al piano inferiore dove entrerete nella porta che vi immetterà nella sala centrale di Atlantide. Godetevi lo scenario è davvero stupendo. Dunque, la sequenza giusta di porte da imbucare per uscire da qui è la seguente (comunque ogni qual volta farete una mossa giusta Sophia vi verrà dietro...): da dove siete seguite queste indicazioni:

- a destra;
- a destra;
- nel mezzo;
- nel mezzo;
- seconda porta;
- a sinistra;
- salite in cima alle scale;
- a sinistra;

e vi ritroverete davanti al fiume di lava, passate quindi sopra le chiazze che si solidificano ed aspettate Sophia. Durante tutto il tragitto fate attenzione ed appuntatevi l'iscrizione sul muro che poi sarebbe la disposizione delle tre pietre che dovrete usare a momenti. Andate verso il centro di Atlantide ed entrate nella stanza, l'unica possibile peraltro. A sinistra troverete lo Spindle per le pietre ed a destra una statua fatta a forma di rana. Mettete le pietre e ricopiate la combinazione come visto sul muro poco fa, e se non succede nulla dopo aver premuto lo SPINDLE tornate indré a dare un'occhiata. Quando avrete azzeccato la giusta combinazione arriveranno KERNER e il DOTT.UBERMAN.

Se volete divertirvi a fare trasformare un po' tutti non leggete il seguito, sennò con questa combinazione di risposte arriverete a godervi il finale ed a portare in salvo Indy e Sophia.

Le risposte sono:

Con Kerner: 1-3-1-3-1-1-1. (Kerner muore)

Con Dott.Uberman: 1-2-1-2-2-2-3-4-1-2-2-3. (Uberman muore).

THE END.

A questo punto non resta che godervi la sequenza finale, e a me non resta che ringraziare tutti coloro che si sono fatti in quattro per finirlo e soprattutto per scrivercì la soluzione. Vi rimando quindi alla prossima avventura targata LucasArts congedandomi con uno schiocco di frusta...

Emanuele "Shin" Scichilone

A VERCELLI
Via Scalise ,5 - tel. 0161/54793
commodore
C 64 - AMIGA 500 plus - 2000
PC 80286 - 80386 - 80486
SOFT CENTER
Videogames e Softwar originali
LEADER, CTO, SOFTEL
PC MS DOS OLIDATA
PERIFERICHE, ACCESSORI, FLOPPY-DSK
TUTTO A PREZZI INTERESSANTI

KIT COMPLETO HD INTERNO PER AMIGA 600
con istruzioni in italiano

40 MB L. 349.000
80 MB L. 699.000
120 MB Telefonare
Prezzi iva esclusa

• 1 ANNO DI GARANZIA • VENDITA PER CORRISPONDENZA • PREZZI SPECIALI PER QUANTITÀ • RICHIEDETE IL CATALOGO COMPLETO •

UPWARE TECHNOLOGY
UPWARE by SILENE srl
C.so Massimo D'Azeglio, 118 - 10126 TORINO
Tel. 011/ 63.78.36 (3 linee r.a.) - Fax 011/63.54.86

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

B.C.S.

VIA MONTEGANI,11
20141 MILANO

TEL.(02) 8464960 r.a.
FAX (02) 89502102

ZOOL AMIGA
£.49.900

A320 AMIGA
E PC £.99.000

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

AMIGA 4000 CON
HD40 £.3.900.000

CDTV COMPLETO £.1.290.000

ANTEPRIMA TELEFONA !

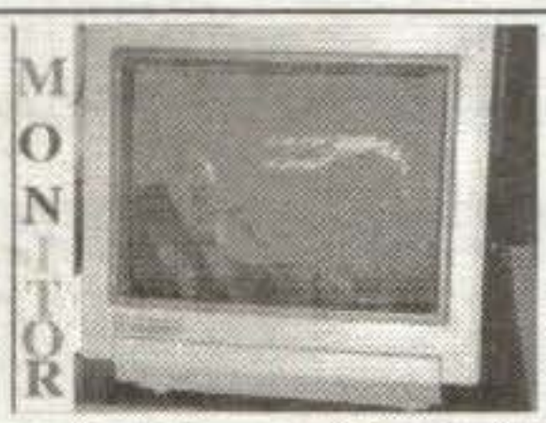
NOVITA'

AMIGA 600 £.530.000

PIU' DI 10.000 ARTICOLI
A MAGAZZINO IN PRONTA
CONSEGNA

NOVITA' AMIGA A1200
A £.790.000

MONITOR MONO £.1.700.000
MONITOR COLORE £.1.900.000



MONITOR 1084PS2
COLORE £.420.000

MPS 1270
STAMPANTE 1270
£.270.000

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL (02)8464960 O RICHIEDI IL CATALOGO ILLUSTRATO GRATIS !!!

I PREZZI SONO IVA INCLUSA
GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE
SCONTI PER I SIG. RIVENDITORI
PERSONAL IBM COMPATIBILI E FAX

TGM TGM DIC

BUONO D'ORDINE PER RICEVERE GRATIS IL CATALOGO ILLUSTRATO

NOME E COGNOME .....
INDIRIZZO .....
CITTA, CAP E PROVINCIA .....
PREFISSO E N. TELEFONICO .....
TIPO COMPUTER .....

ORARIO 9,30-12,30 15,30-19,00 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

http://www.oldgamesitalia.net/

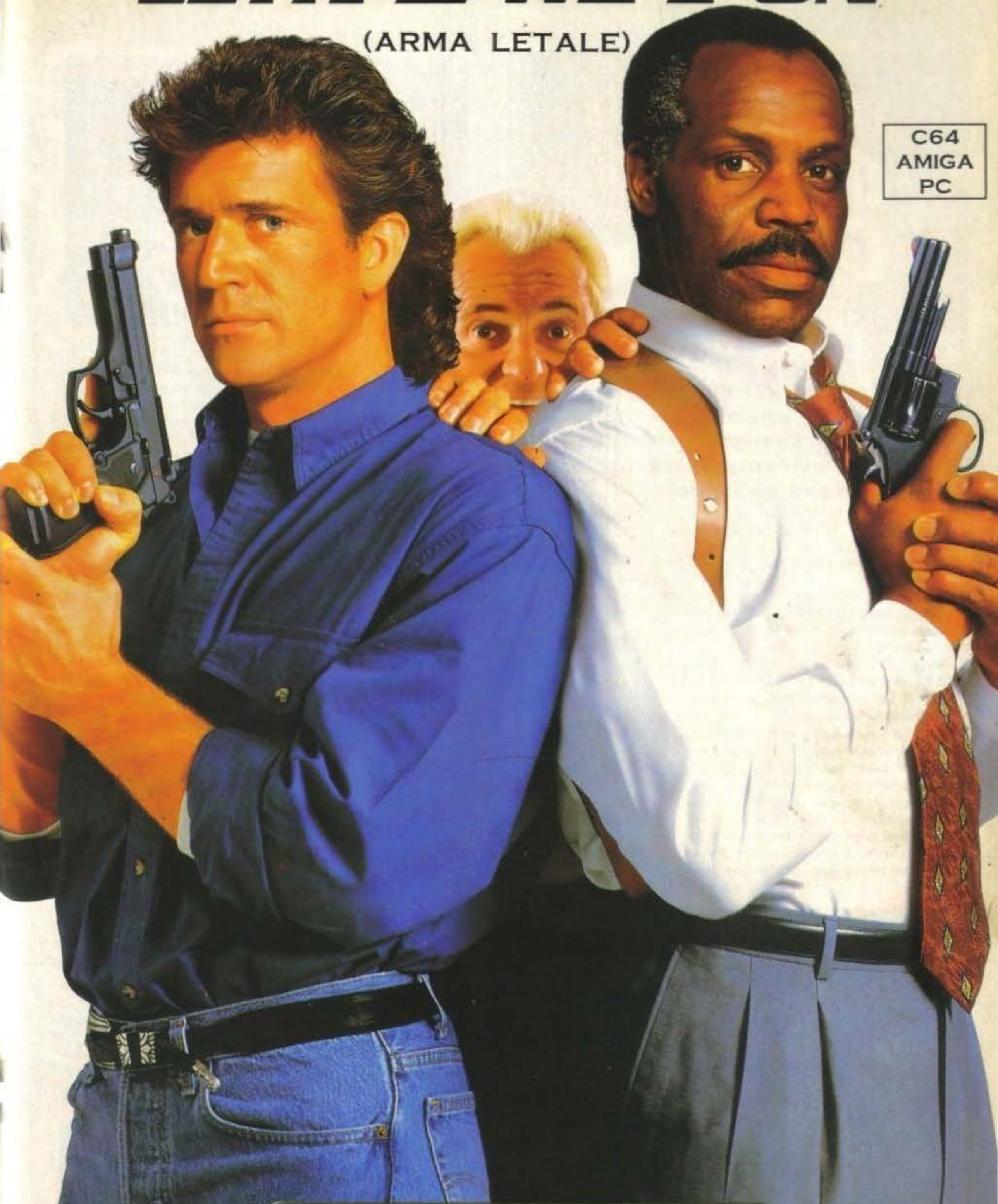
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LETHAL WEAPON

(ARMA LETALE)

C64
AMIGA
PC



ocean®

LEADER
DISTRIBUZIONE

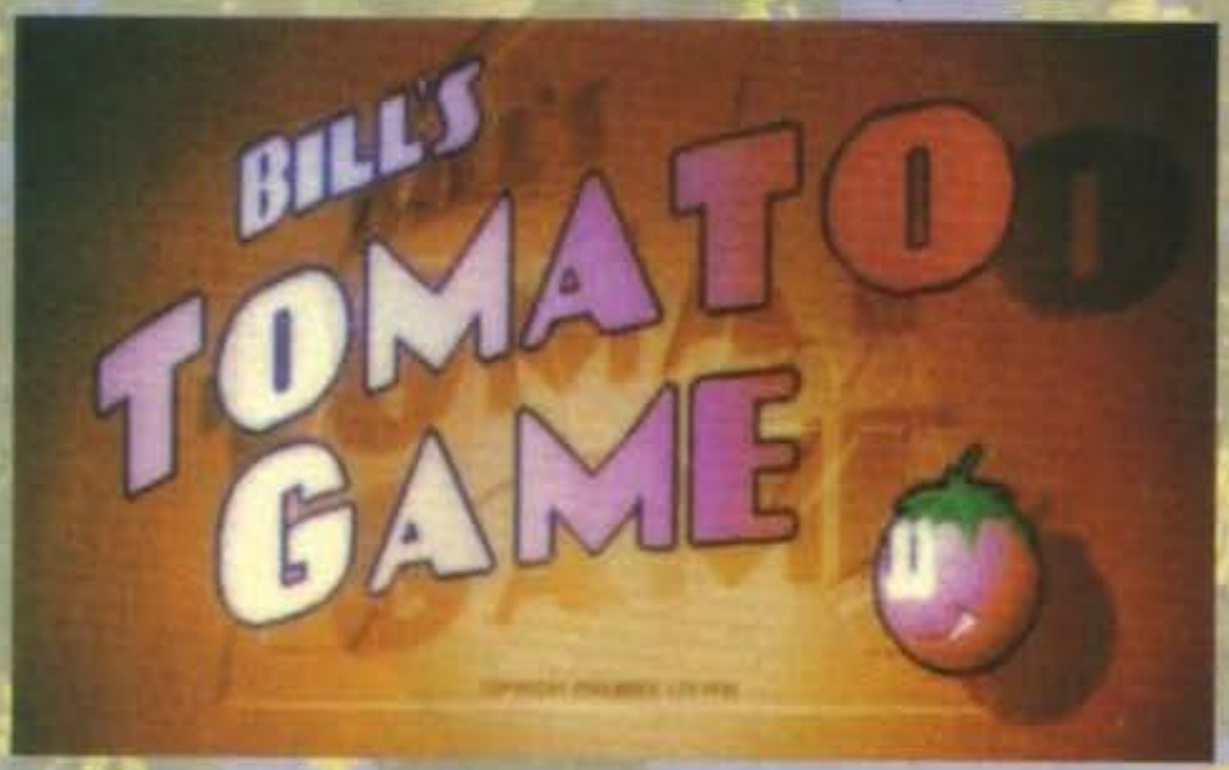
"LETHAL WEAPON" CHARACTERS NAMES

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

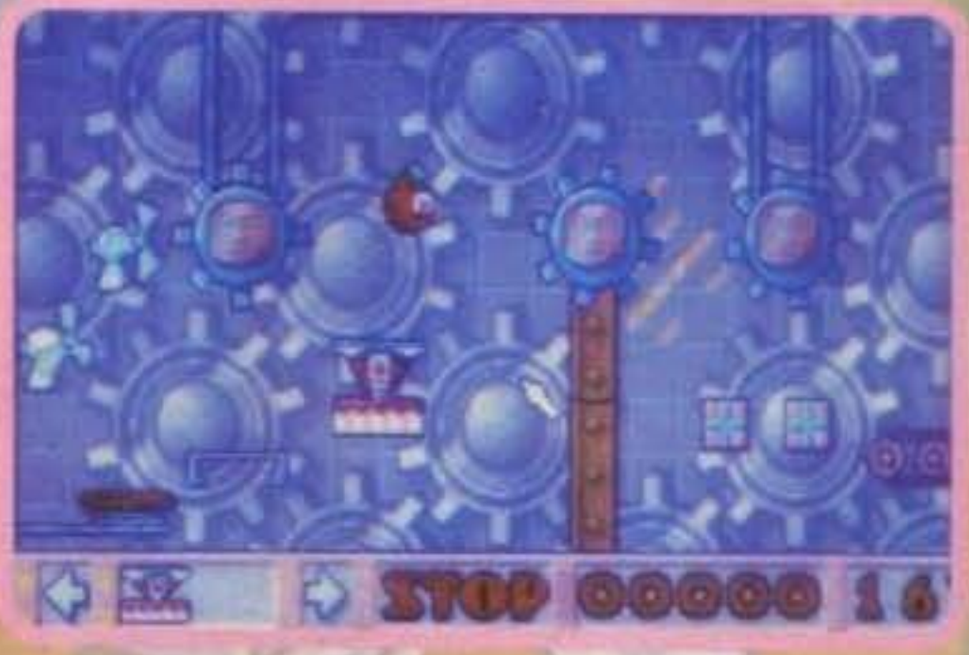
PSYGNOSIS per Amiga



Cosa ci fareste voi con un pomodoro?... Forse un'insalata? Un frullato? Un tiramisù? I programmatori della Psygnosis, evidentemente, preferiscono farlo andare in giro!

THE GAMES machine STAR PLAYER

Era una notte buia e tempestosa; livide saette squarciavano il cielo illuminando a tratti il cupo castello nel quale (mio malgrado) mi trovavo.
Alla fine del gelido corridoio, nel quale incombevano terrificanti armature, c'era una possente porta di pesantissimo quanto vetusto ebano. Con timore, ma anche con curiosità, spinsi gli enormi battenti e mi ritrovai nello sterminato salone dei banchetti. Lì, sul massiccio tavolo al centro della stanza... c'era Lui, che mi guardava beffardo mentre io m'irrigidivo per la tensione.
Era mollemente adagiato su di un argenteo piatto finemente lavorato, ed il suo colore rosso acceso parea illuminare l'intero ambiente.
Com'era buffo, ma guardandolo meglio notai una punta di tristezza nei suoi occhi, era triste, sì, ma perché?
Mi chiese di avvicinarmi; lo feci, ma con molta cautela; con una strana voce, una voce che non avevo mai sentito prima, mi disse che la sua futura sposa era in pericolo, poiché era stata rapita da un sadico scoiattolo, che voleva farla marcire annaffiandola tutti i giorni e tenendola fuori dal frigo, per poi usarla per un macabro rito a base di toast al pomodoro. Pomodoro? Certo, perché, se voi non l'avevate ancora capito, il mio misterioso interlocutore era proprio un pomodoro.
Come tutti sanno, i pomodori non camminano e tanto meno saltano; perciò, per aiutare il nostro sfortunato eroe, avrei dovuto avvalermi dei più svariati congegni per fargli superare gli innumerevoli ostacoli che, come poi mi raccontò, il perfido Sam aveva disseminato all'interno delle cento stanze di quel terribile castello.
Terry (ma non era Bill? NdMax) mi indicò, quindi, con quella sua vocina sottile e tremolante, le attrezzature di cui potevo disporre al fine d'evitare i malefici congegni che lo separavano dalla sua amata Tracy.
Per ogni stanza, infatti, v'era una dotazione specifica d'oggetti come: un mollone tipo rampa di lancio per lanciarlo in aria, una serie di ventilatori per i suoi movimenti orizzontali, un certo numero di pedane elastiche per farlo rimbalzare, degli ammortizzatori per bloccarne la corsa, un tamburo da cui scaturisce un pagliaccio capace di proiettarlo ad alte quote, e tantissimi altri marchingegni variabili da schema a schema e a seconda delle difficoltà che proponevano i vari livelli.
In caso di insuccesso, mi disse con gli occhi pieni di ketchup il povero pomodoro, lui si sarebbe spiaccicato contro le infernali macchine, e sarebbe comunque morto se, per una cattiva disposizione delle attrezzature, avesse esaurito la sua spinta iniziale.
Fortunatamente, il nostro amico Terry, era riuscito a bere una magica pozione che gli dava un'e-

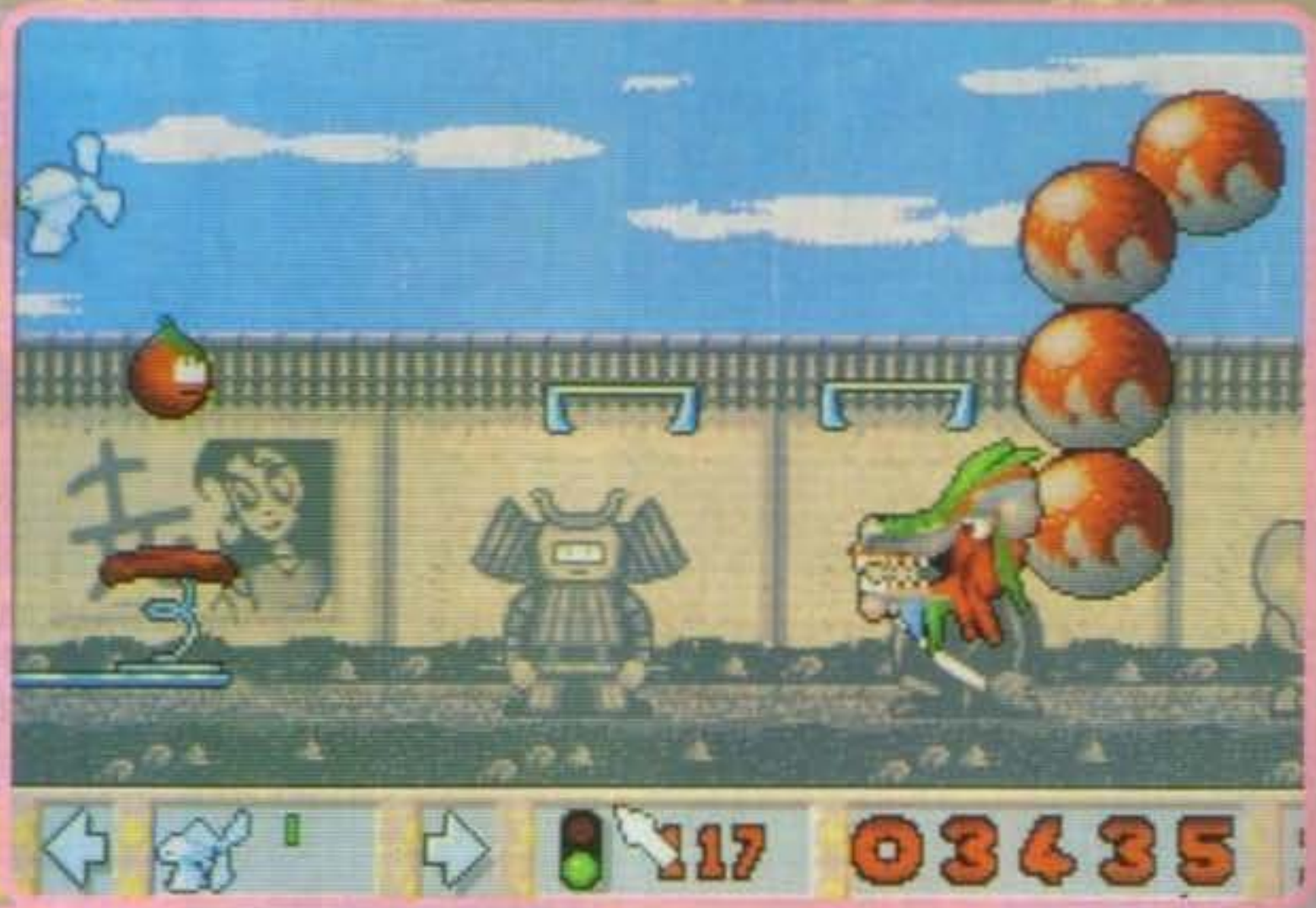


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW



nergia infinita, limitata però dall'implacabile scorrere dei secondi (il tempo varia a seconda delle stanze), questo a causa di una bomba ad orologeria che il perfidissimo scoiattolo Sam aveva installato in ognuno dei locali.
Capii a questo punto quale sarebbe stato il mio difficile compito, ma accettai di buon grado sia perché adoro le sfide, sia per la buona causa che era alla base di questa fantastica avventura.
Iniziai quindi il percorso e, dopo una durissima battaglia contro le trappole del perfido Sam, riuscii ad arrivare al termine e salvare la dolce Tracy che (ci crederete?), arrossì (ulteriormente) di piacere nell'abbracciare il suo amato Terry.
Fatta questa "breve" introduzione, mi appresto ora alla descrizione più specifica del gioco; dopo una simpatica introduzione animata, la prima schermata che si vede è quella delle opzioni per la scelta di giocare con gli effetti sonori o con la musica, il riquadro in cui si inseriscono i codici abbinati ai vari livelli (assolutamente indispensabili), e un cerchietto indicante lo start.

Il vostro compito, in poche parole, sarà quello di interagire con l'ambiente circostante, posizionando gli oggetti a propria disposizione, in modo che questi portino autonomamente (cioè senza che voi interveniate ulteriormente) il nostro eroe al capo opposto della videata (tutto chiaro no?!).
Nel pannello di controllo, visualizzato nella parte inferiore del video, potete vedere, da sinistra, il riquadro degli oggetti di cui si dispone (ventilatori, piattaforme...)(Mele, pere, pesche... NdPaolo); per utilizzarli, sarà sufficiente cliccare con il vostro bravo mouse sulle due freccettine laterali, che faranno traslare l'intero blocco, dandovi così la possibilità di scegliere quello che più vi occorre in quel momento (vi raccomando a tale proposito l'assoluta precisione); a fianco del riquadro degli oggetti, è visualizzata la casella dello start, cliccando sulla quale, dopo aver posizionato correttamente (si spera) gli oggetti, si metterà in funzione il trampolino di lancio iniziale, proiettando in alto (più o meno) il nostro pomodoroso eroe verso lo schermo successivo; gli altri due riquadri non credo abbiano bisogno di spiegazioni delucidatrici, in quanto si tratta semplicemente del vostro punteggio e del tempo limite restante.
Concludo quindi col dirvi che non è necessario l'uso del joystick, mentre è invece indispensabile l'uso del mouse. Buon divertimento.

Raffaele Sogni

Amiga

**La Psygnosis, dopo Lemmings, e in attesa di Lemmings II, mette in commercio un altro gioco che vi farà fumare il cervello.
Bill's Tomato Game, è uno dei giochi più coinvolgenti a cui io abbia mai giocato. La grafica è molto nitida, varia, divertente e soprattutto decisamente ben fatta, con alcuni fondali che lasciano veramente a bocca aperta.
Lo sprite principale, con il suo colore rosso fuoco, gli occhioni grandi, quella lattuga in testa, anche se praticamente inanimato, riesce a fare una tenerezza che non si provava dal tempo dei Lemmings.
Anche per quanto riguarda la parte sonora non ho niente da eccepire, dopotutto le cento colonne sonore non lasceranno indifferente nemmeno il più prevenuto dei giocatori.
L'unica cosa che mi ha lasciato un tantino perplesso di quest'ultima realizzazione Psygnosis è il livello di difficoltà, che per come è strutturato il gioco rischia di degenerare in frustrazione... In ogni caso l'idea è estremamente originale (cosa tutt'altro che facile di questi tempi), la realizzazione tecnica eccellente e il coinvolgimento assicurato.**

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 92%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DYLAN DOG® & TEX®

GLI EROI INTERATTIVI!

SIMULMONDO®

LA VOSTRA AFFEZIONATA SIMULMONDO COLPISCE ANCORA. DOPO LA PRIMA AVVENTURA DI DYLAN DOG, ECCO DUE NUOVE MEGA ADVENTURES DEDICATE AI PIÙ FAMOSI PERSONAGGI DEI FUMETTI ITALIANI.

«LA MORTE SCHIFOSA, LA MORTE LASCIVA,
LA MORTE! LA MORTE!
LA MORTE CHE ARRIVA!
LA MORTE CHE DANZA COL VOLTO DI UN VECCHIO,
LA MORTE TI HA PRESO ATTRAVERSO LO SPECCHIO!» ***(DYLAN DOG)***

NON TUTTI I BIANCHI SONO CATTIVI O LADRONI, TU, PERÒ, SE NE DOVESSERO CAPITARE ALTRI, NON DIMENTICARE MAI DI ACCOGLIERLI COL SORRISO SULLE LABBRA E UN BUON FUCILE CARICO NELLA DESTRA. IL SORRISO SERVE QUALCHE VOLTA, MA IL FUCILE SERVE SEMPRE, SPECIE SE LO TIENI CON LA CANNA PUNTATA SULLA PANCIA DEL VISITATORE E IL DITO SUL GRILLETTO. PUOI SEMPRE FARGLI UN' INIEZIONE DI PIOMBO CALDO. ***(TEX)***

DYLAN DOG:

*sei dylan sul video in 3 prospettive visive diverse; *Grafica e animazione al massimo delle possibilità dell' AMIGA e del PC VGA; *Audio PC: AdLib, Soundblaster e Soundblaster Pro; *Puoi dialogare con Groucho e con moltissimi altri personaggi; *Combatti con gli zombies al cimitero in soggettiva con la tua pistola; *Incontri ragazze e ti comporti (speriamo) come Dylan; *Assisti a tremende mutazioni e delitti incomprensibili; *Giochi e interagisci con il nuovo sistema comodissimo e facile di Simulmondo; *Vivi insieme a Dylan una bellissima giornata di paura.

TEX:

*Grafica e animazione sono al massimo delle possibilità dell'AMIGA e del PC VGA; *Audio PC: AdLib, Soundblaster, Soundblaster Pro; *Un nuovo sistema di dialogo facilissimo da usare e in grado liberare tutto lo spessore e l'intelligenza delle situazioni; *Tutta l'atmosfera e il fascino delle avventure di TEX; *Ore e ore di simulazione e interazione Western con il più famoso fumetto italiano.

TEX/DYLAN DOG
© 1992
Sergio Bonelli Ed.

http://www.oldgamesitalia.net/

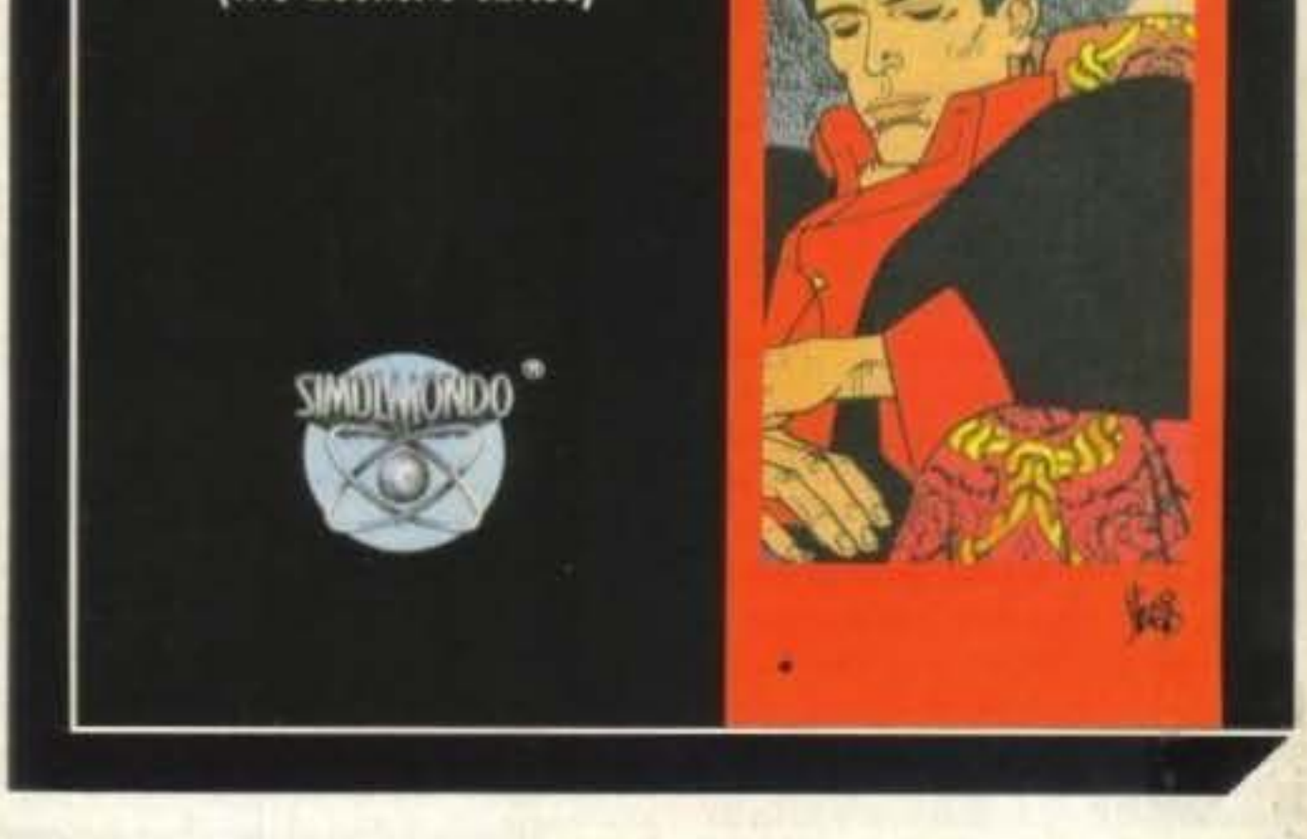
http://www.oldgamesitalia.net/

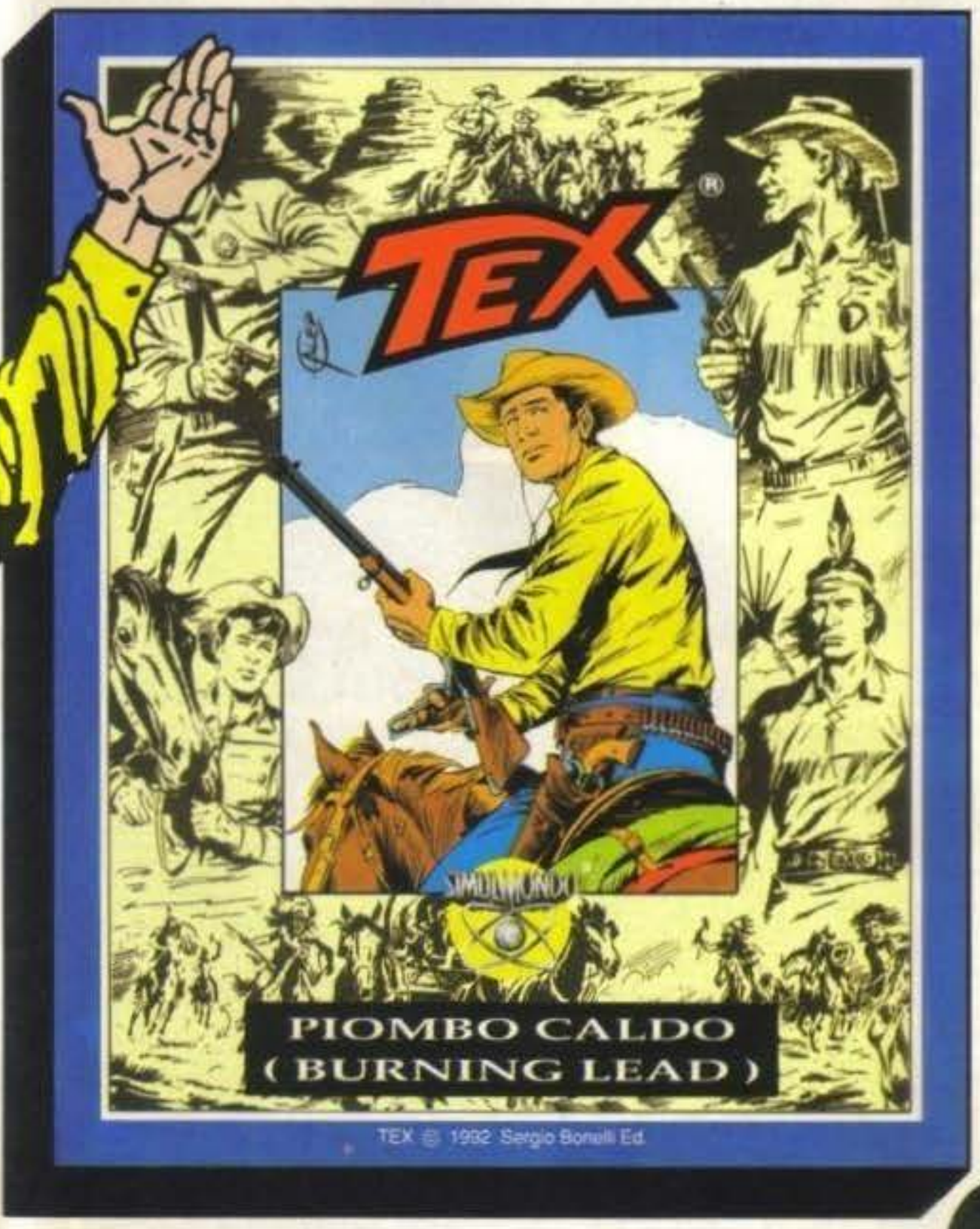
http://www.oldgamesitalia.net/

NELLE CONFEZIONI DI DYLAN DOG
E DI TEX TROVERETE IN REGALO
UNA DI QUESTE SPLENDIDE PINS
IN TIRATURA LIMITATA
DA COLLEZIONARE.

TEX SARÀ DISPONIBILE IN TUTTI I NEGOZI DA DICEMBRE PER PC IBM E COMP. VGA 256 COLORI E PER AMIGA 500-500plus-600-2000 E COMP.

DYLAN DOG SARÀ DISPONIBILE IN TUTTI I NEGOZI DA NOVEMBRE PER PC IBM E COMP. VGA 256 COLORI E OTTOBRE PER AMIGA 500-500plus-600-2000 E COMP.



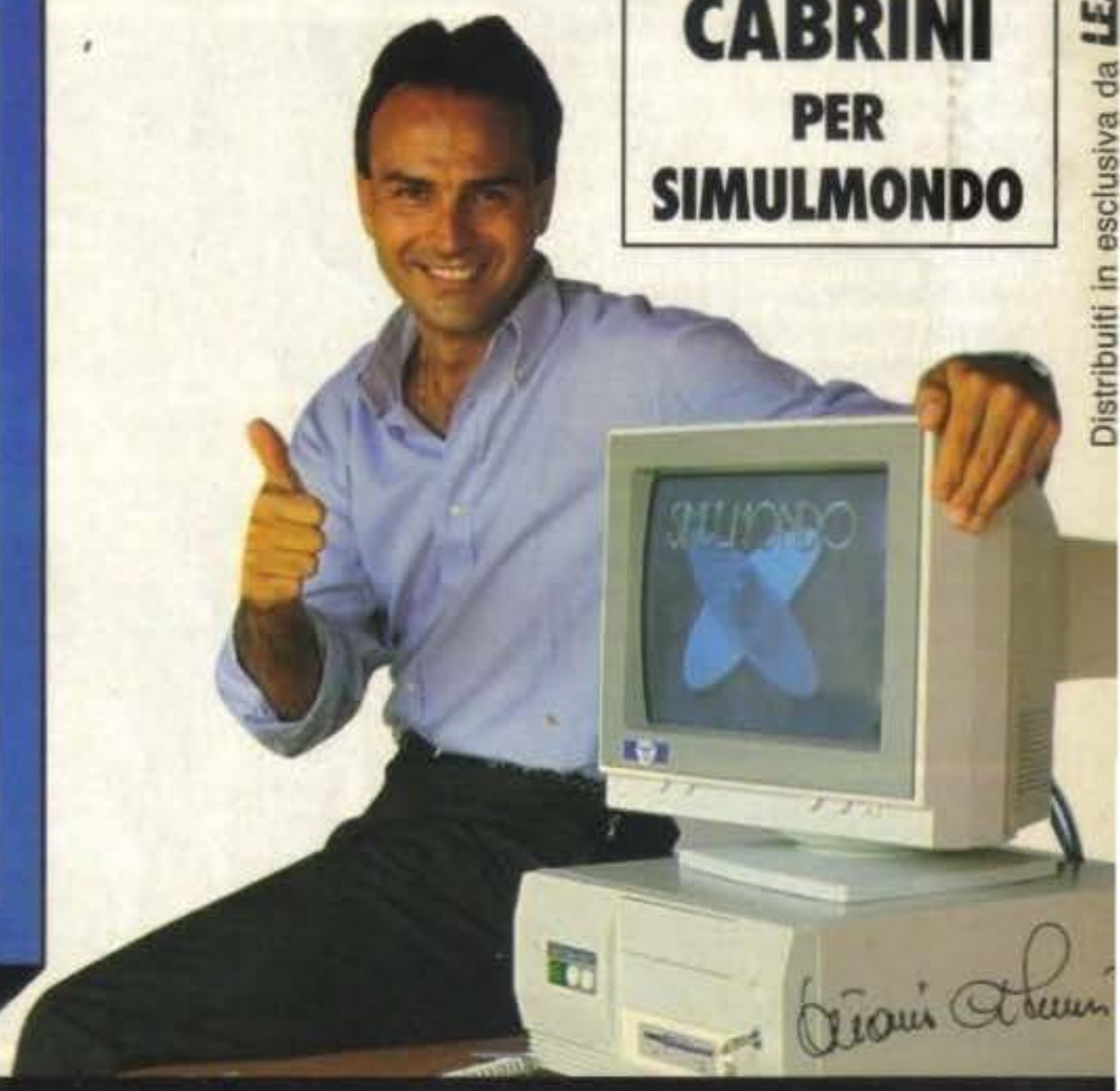


A Dicembre e Gennaio **Simulmondo** parteciperà alla trasmissione **«GAMESMASTER»** in onda su TELEMONTECARLO.

Simulmondo e **Philips** organizzano presso la Galleria L'Agrifoglio di Milano la Mostra «**Diabolik-Dylan Dog-Tex: le avventure per computer Made in Italy**».

Dal 10 al 20 Dicembre '92 e dal 10 al 20 Gennaio '93 alla Galleria L'Agrifoglio in via Fiori Chiari 12, Milano.

ANTONIO CABRINI PER SIMULMONDO



Simulmondo s.r.l. Viale B. Pichat 28/A - Bologna
Distribuiti in esclusiva da LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MINDSCAPE/ORIGIN per Amiga L.79.900

WING COMMANDER

Quella che è diventata ormai per definizione una delle più celebri esperienze spaziali di tutti i tempi, e che, almeno fino ad oggi, sembrava essere destinata al solo pubblico PC, approda finalmente anche su Amiga. Wing Commander è arrivato, e con lui l'opportunità di infilarci l'elmetto e dimostrare a tutta la galassia che abbiamo la stoffa per diventare un eroe: ecco come, dove e perché...

Recensione realizzata in collaborazione con MARK RAMSHAW

Nel lontano ventisettesimo secolo, quando ormai l'esplorazione dello spazio ha portato il genere umano in sistemi stellari fino ad ora sconosciuti, la nostra sopravvivenza è in continuo pericolo a causa della sanguinosa guerra che infuria da parecchi anni contro la razza dei Kilrathi; questi pelosi alieni, che possiedono caratteristiche fisiche molto simili ai nostri comuni felini, sono caratterizzati da un forte spirito guerriero, e hanno perciò accettato molto poco sportivamente l'esistenza di una specie abbastanza evoluta tecnologicamente capace d'opporsi ai loro piani di conquista interplanetaria. Per assicurare la protezione alla popolazione civile, sono stati costruiti grossi incrociatori stellari il cui scopo è pattugliare costantemente il confine tra i territori della Confederazione Terrestre e l'Impero Kilrathi; ognuna di queste astronavi supporta un buon numero di squadroni di cacciabombardieri che rendono più semplice l'operazione di perlustrazione dello spazio alla ricerca del possibile nemico e della sua distruzione. In Wing Commander il giocatore deve mettersi nei panni di un giovane pilota appena giunto sulla Tiger's Claw, l'incrociatore che pattuglia il famigerato settore Vega, e riuscire a portare a termine le numerose missioni che gli saranno affibbiate senza commettere errori tali da compromettere irreparabilmente le sorti della guerra.

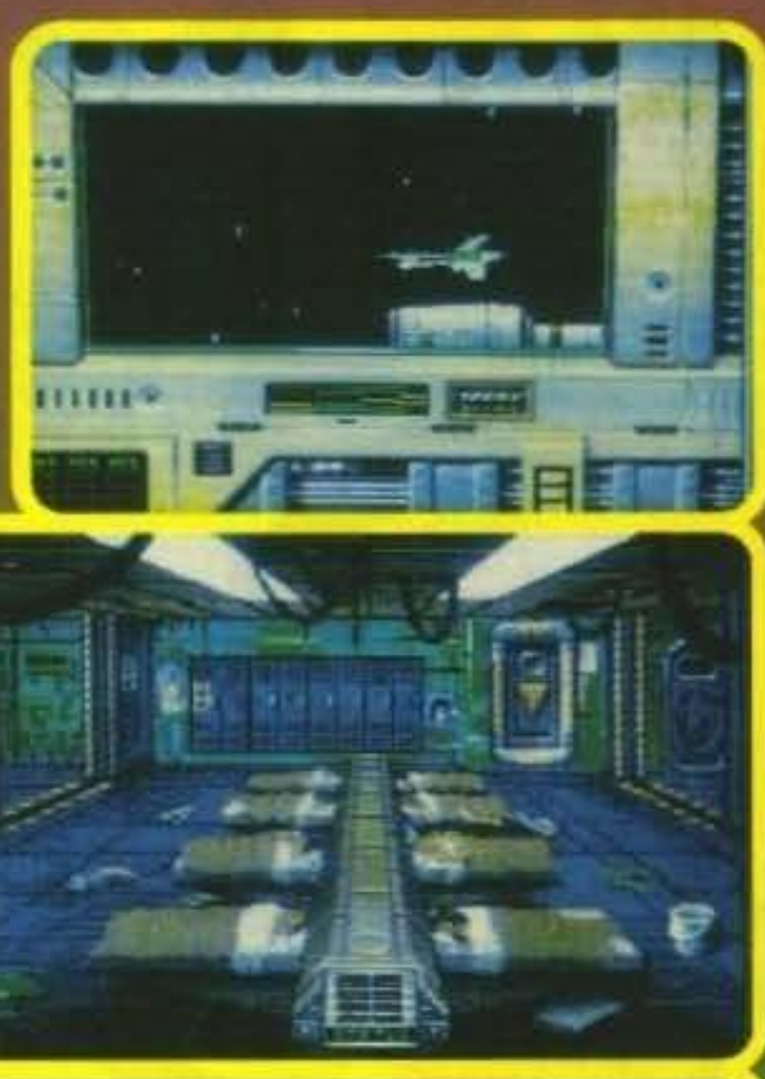
Probabilmente se dovessimo definire il concetto che sta alla base di WC (sigla un po' sfigata, vero?) con un solo termine, l'espressione migliore sarebbe "Film Interattivo"; questo, riferito ad un gioco, significa che, oltre alle decine di missioni che dovrete affrontare durante la vostra carriera, avrete anche la possibilità di interagire (spesso in modo particolarmente ampio), con le vicende e con i personaggi che incontrerete sulla Tiger's Claw, creando così un'atmosfera cinematografica garantita dalle numerosissime e spettacolari scene animate che spesso precedono o seguono i momenti più critici e carichi di tensione (ce ne sono infatti un po' per tutte le occasioni). Così, col procedere del gioco, inizierete a costruire un forte legame con gli altri compagni di volo, cominciando addirittura a condividerne gli aspetti psicologici attraverso i frequenti dialoghi che scambierete con loro (spesso il rapporto con il vostro Wingman diventa così profondo che, se mai dovesse morire, riuscirete a stento a non commuovervi davanti alla cerimonia funebre); inoltre la sensazione che si prova costruendosi il proprio personaggio, vedendolo salire di grado man mano che eliminate nemici mentre la propria reputazione aumenta davanti ai colleghi, vi assorbisce così profondamente nel gioco che alla fine vi ritroverete davanti al computer nelle ore più piccole della notte, incapaci di abbandonare la cloche di comando. Forse proprio per questi motivi Wing Commander è il tipico programma che caricherete e ricaricherete più di una volta, benché un giocatore abile sarà probabilmente in grado di finirlo in un paio di intense settimane: ogni tanto

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

si viene malinconicamente presi dalla voglia di rivedere i vecchi compagni, cercando magari di evitare la morte di alcuni di essi o portare a termine in modo più egregio alcune missioni particolarmente ardue.
Dopo questo lungo preambolo, credo proprio sia l'ora di iniziare a parlare più strettamente del gioco: l'azione si svolge tutta tra le stelle, alla ricerca delle basi nemiche nel tentativo di salvaguardare il settore Vega, quello che negli ultimi tempi ha riportato il maggior numero di movimenti nemici. All'inizio la maggior parte del tempo la passerete sull'Hornet, un veloce caccia da ricognizione poco armato e con scarse difese, impegnati in lunghe e pesanti ricognizioni (spesso attraverso densi campi di asteroidi) con sporadici scontri armati; ben presto, però, ci si rende conto della gravità della situazione e le cose iniziano velocemente a degenerare. Le forze nemiche Kilrathi inizieranno infatti una pesante campagna di attacco verso la vostra base, e, alla guida prima del più potente Scimitar e poi dell'ottimo Rapier, avrete l'occasione di scortare bombardieri contro le postazioni più pesantemente corazzate, con l'intento di bloccare la loro avanzata. Infine, dopo ore ed ore di sanguinosi combattimenti, armati con il possente cacciabombardiere Raptor, potrete tentare l'assalto finale ai Kilrathi, fino alla totale distruzione del loro centro comandi (non preoccupatevi comunque, di alieni ne dovrebbero essere rimasti abbastanza per riempire WC II e, chissà, magari anche WC III).
I combattimenti sono visti tutti in soggettiva dall'interno della vostra cabina (anche se sono disponibili una miriade di viste esterne); da qui potrete semplicemente controllare lo stato del vostro mezzo e di quelli avversari, comunicare con le altre astronavi e decidere che tipo di armamento utilizzare: questi, a seconda della missine a cui state giocando e dal mezzo su cui volate, vanno da una serie completa di cannoni singoli, multipli e in serie, ai soliti missiloni a ricerca calorica o radar (che, anche nello spazio, si rivelano sempre utili). In questo modo dovrete affrontare insieme al vostro compagno di volo (il famoso Wingman) snervanti scontri contro decinaia e decinaia di agguerriti felini, cercando di riportare sempre a casa la vostra pellaccia intatta.
Ogni navicella, abitacolo compreso, è riprodotta in modo particolarmente accurato, e la varietà di situazioni differenti di gioco assicurata dal gran numero di missioni presenti. Interamente riprodotte, come già detto, sono state anche tutte le innumerevoli sequenze animate cinematografiche che infarciscono il gioco d'animazioni altamente spettacolari (attendetevi la medaglia dopo una missione condotta a termine nel migliore dei modi, oppure una bella strigliata dai vostri superiori qualora la vostra condotta non si fosse rilevata impeccabile; giusto per fare un esempio).
Tornando alla fase di combattimento spaziale, questa risulta il più delle volte discretamente rallentata, il povero processore dell'Amiga fatica ogni tanto a tener dietro a tutto quello che svolazza per gli schermi, benché i programmatori abbiano sicuramente compiuto un miracolo nel processo di conversione, e quindi non può non sorgere una domanda: il gioco vale la candela? (Il proverbio dice così, credo comunque che abbiate capito il senso). La risposta da parte mia è tutto sommato affermativa (assolutamente imperdibile, invece, se possiedete un Amiga 1200, a tale proposito leggetevi comunque il commento); anche se devo doverosamente premettere a tutti i fanatici di velocità e azione (per intenderci quelli che schiacciano il tasto Esc a ripetizione per saltare qualsiasi tipo di intramezzo), che Wing Commander potrebbe rivelarsi alla lunga un po' ripetitivo e noioso, ma se invece siete degli amanti dei simulatori di volo e siete affascinati dallo spazio profondo allora avete finalmente trovato quello che fa per voi!



Amiga

Dopo lungo peregrinare Wing Commander è finalmente arrivato anche sul nostro Amiga: cosa dire a tale proposito? Dunque, la prima cosa da rimarcare è che il gioco, ina conti fatti, è esattamente lui, nella sua più assoluta integrità. Grafica d'indescrivibile impatto e sempre dettagliatissima (con ottimo utilizzo della tecnica di texture-mapping), spettacolari sequenze di combattimento spaziali tridimensionali, animazioni introduttive o di collegamento che hanno pienamente mantenuto quel loro particolare aspetto cinematografico.
Anche il grado di giocabilità, nel suo complesso, è da rimarcare: presenti infatti un sacco di missioni di crescente difficoltà, possibilità d'usufruire, col progredire nel gioco, di nuove e più potenti navicelle, discreta varietà di situazioni possibili, gratificanti sequenze di fine livello... Insomma, fino a qui WC è assolutamente inipeccabile, possiamo, anzi dobbiamo, prendere a questo punto in esame un fattore particolarmente critico: la velocità.
E qui le cose, purtroppo, cominciano col l'essere un tantino meno convincenti. Effettivamente bisogna riconoscere che il gioco non si può considerare dei più veloci, con una simile mole grafica da gestire è tutto sommato comprensibile (e, per certi versi, anche accettabili), ma se ricercate rigorosamente l'azione frenetica allora siete decisamente tagliati fuori.
Sono quindi dell'idea che WC vi divertirà comunque per molte ore, ma, per onestà, se volete uno shoot'em'up tridimensionale veramente veloce, forse è meglio che vi cerchiate un altro titolo... Oppure vi comprate un A1200!
E' infatti questa una delle considerazioni più importanti da rimarcare, sul nuovo modello Amiga, da poco in circolazione, il gioco gira ad una velocità pari a quella di un buon PC 386, e se non fosse per i soli 32 colori in contemporanea su schermo, sarebbe praticamente impossibile distinguere le due versioni fra loro. Qualora foste quindi un possessore di Amiga 1200 non attendete una frazione di secondo e catapultatevi a comprare Wing Commander, altrimenti mi sembra di avervi indicato adeguatamente pregi e difetti sufficienti per guidarvi nella vostra spero oculata scelta. (O almeno così mi auguro).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SEMPRE PIÙ VIDEOGIOCHI... SEMPRE PIÙ NEGOZI... SEMPRE PIÙ PROFESSIONALI!

Apple Personal Point

GRUPPO VIDEOGIOCANDO

Potrai trovare i negozi
del GRUPPO VIDEOGIOCANDO a Roma:

Via Taranto, 66/B • V.le delle Provincie, 19
Via R. Zampieri, 50 • Via Casal de' Pazzi, 133
Via Baldo degli Ubaldi, 21 • Circ.ne Ostiense, 188

IVER grafica e comunicazione 06/7009453

Via Taranto 66/B
(San Giovanni)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

... IL GRUPPO CRESCE!!!

LIVER grafica e comunicazione 06/7009453

VIENI IL 5 DICEMBRE...

INAUGURAZIONE

A VIA TARANTO 66/B

TI ASPETTIAMO TRA PASTICCINI E FANTASTICI VIDEOGIOCHI!!!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COKTEL VISION per PC L. 109.900

THE GAMES machine STAR PLAYER

INCA

Dopo aver visto una breve versione dimostrativa di Inca, qualche mese addietro, sono rimasto io stesso sbalordito dal verificare a quali livelli di eccellenza tecnica potesse arrivare un PC. Ma nel frattempo è già tempo di recensione...

Programma e manuale interamente in italiano.

Partiamo in ogni caso dal titolo... La colpa è dunque di quei mattacchioni degli Incas che si trastullavano già ai loro tempi con centinaia di generi diversi di videogiochi? Non credo proprio. Diciamo casomai che la Coktel Vision ha deciso di rispolverare i misteri degli Incas e di risolverli a modo suo, non senza esagerare di molto il loro effettivo valore tecnologico.

Il risultato è una sorta di ritratto di una civiltà ultra-avanzata con grandissime capacità che, prese nel secolo dovuto (cioè al tempo degli Incas, parecchi anni fa), sarebbero parse al di là di qualsiasi immaginazione.

Tutto cominciò, comunque, quando un povero beota si ritrovò interamente coperto d'oro dopo una bella dormita e davanti a lui un vecchio saggio in una misteriosa sfera di cristallo gli riempiva la testa di nomi semi-impronunciabili e strane nozioni. Con gran fatica riuscì a capire che lui era El Dorado, l'Eletto, e che doveva fronteggiare i barbuti conquistadores per tenere fede a qualche misterica profezia inca.

Il cammino, però, sarebbe stato oltremodo arduo: i cattivoni si erano già impadroniti di buona parte della tecnologia inca e conoscevano ormai buona parte dei loro segreti. Per fronteggiare la loro indiscussa superiorità potete contare, almeno questo, sugli ultimi ritrovati della tecnica inca: in particolare una caccia spaziale monoposto resistentissimo e un potente laser portatile a ripetizione.

Vi troverete così, dopo un piacevole viaggetto, alla scoperta del primo stile di gioco presente: ricordate Ween?

Ecco, avete capito! Un adventure in prima persona dove, tramite un laborioso e non sempre ovvio uso degli oggetti a vostra disposizione e su schermo, dovete aprirvi la strada verso oscuri pericoli.

Passato questo intoppo sarà la volta della fase in stile Wing Commander: un viaggetto tra enormi asteroidi alla volta del pianeta degli Incas. Apritevi la strada sparando a più non posso col laser, ma attenti a non surriscaldarlo perché diminuisce parecchio la velocità di ripetizione dei colpi (in fondo le "scopiazzature" o si fanno bene o non si fanno, vero?).

Una volta giunti al pianeta scoprirete che i conquistadores non vi vedono molto di buon occhio e vi sfideranno (quattro contro uno) ad una lotta mortale in un tunnel del tutto simile (ma moooolto più bello) a quello di Star Wars. E infatti il sistema di evitare i colpi altrui è lo stesso: colpiteli coi vostri! Vi ritroverete poi appiedati in una sorta di labirinto in soggettiva tridimensionale popolato dai compari dei quattro di prima e vi toccherà stenderli in modo del tutto simile: puntate il mouse sui loro proiettili per evitare di essere beccati e su di loro per ucciderli piano piano. E quando la strada sarà libera dovrete cercare alla cieca per gli oscuri meandri l'accesso al tempio sperando di non imbeccare altri tizi barbuti armati di laser (in effetti la strada giusta è praticamente sgombra, ma dovrete trovarla senza INCA... volarvi troppo).

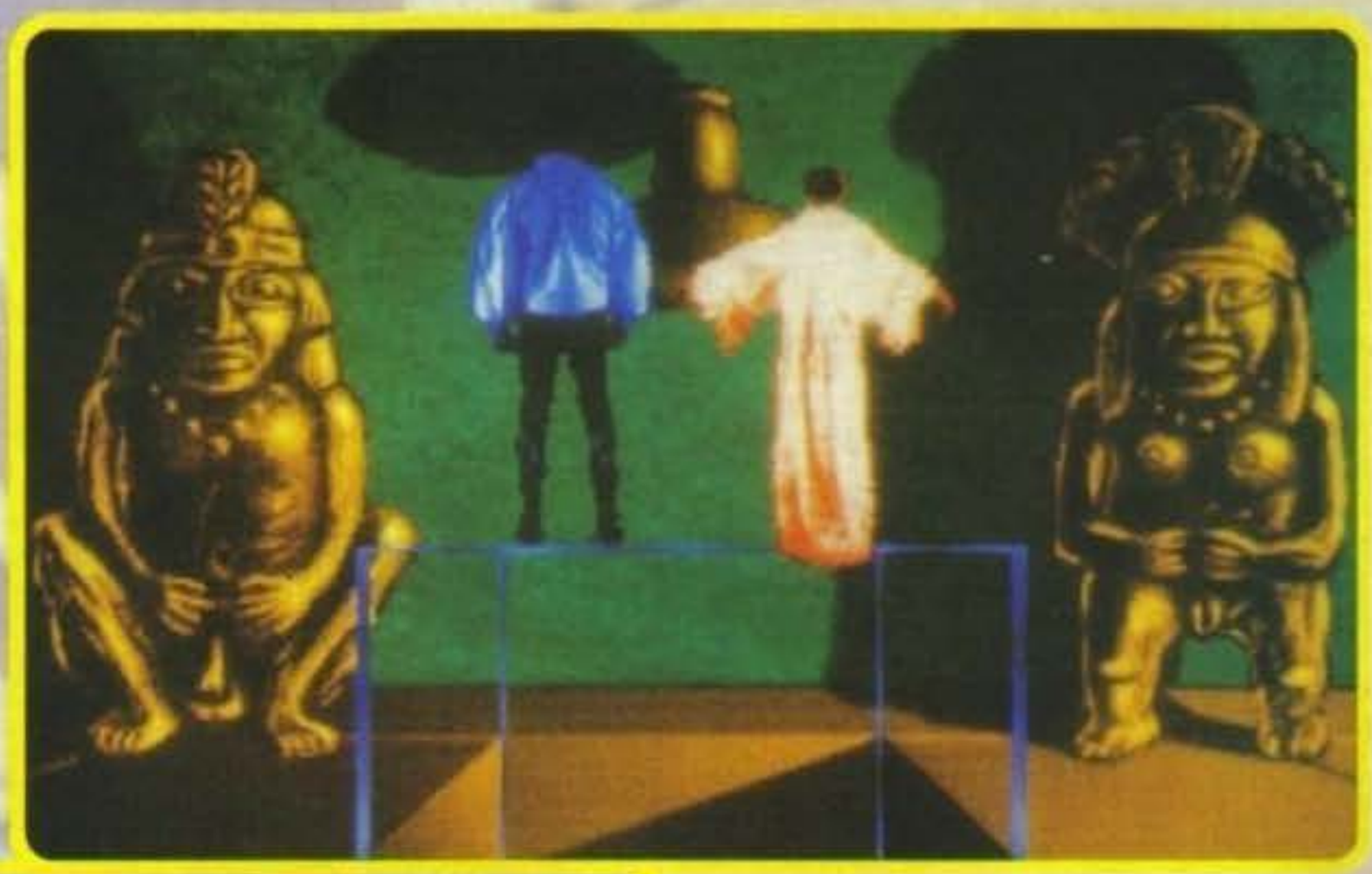
Ultimato questo compito vi ritroverete in un'altra lunga sezione di puzzle alla Ween, dopodiché sarete liberi di volare sull'altra faccia del pianeta per riportare il frutto delle vostre scoperte al vecchio saggio. Ma incoccherete inevitabilmente in un gruppetto di cinque navi nemiche da fare fuori esattamente come in Wing Commander 2: centrando un cursore indipendente che indica il punto dove sparare per colpire la nave (infatti il cursore riflette, ed anticipa, i movimenti altrui assicurandovi che i colpi

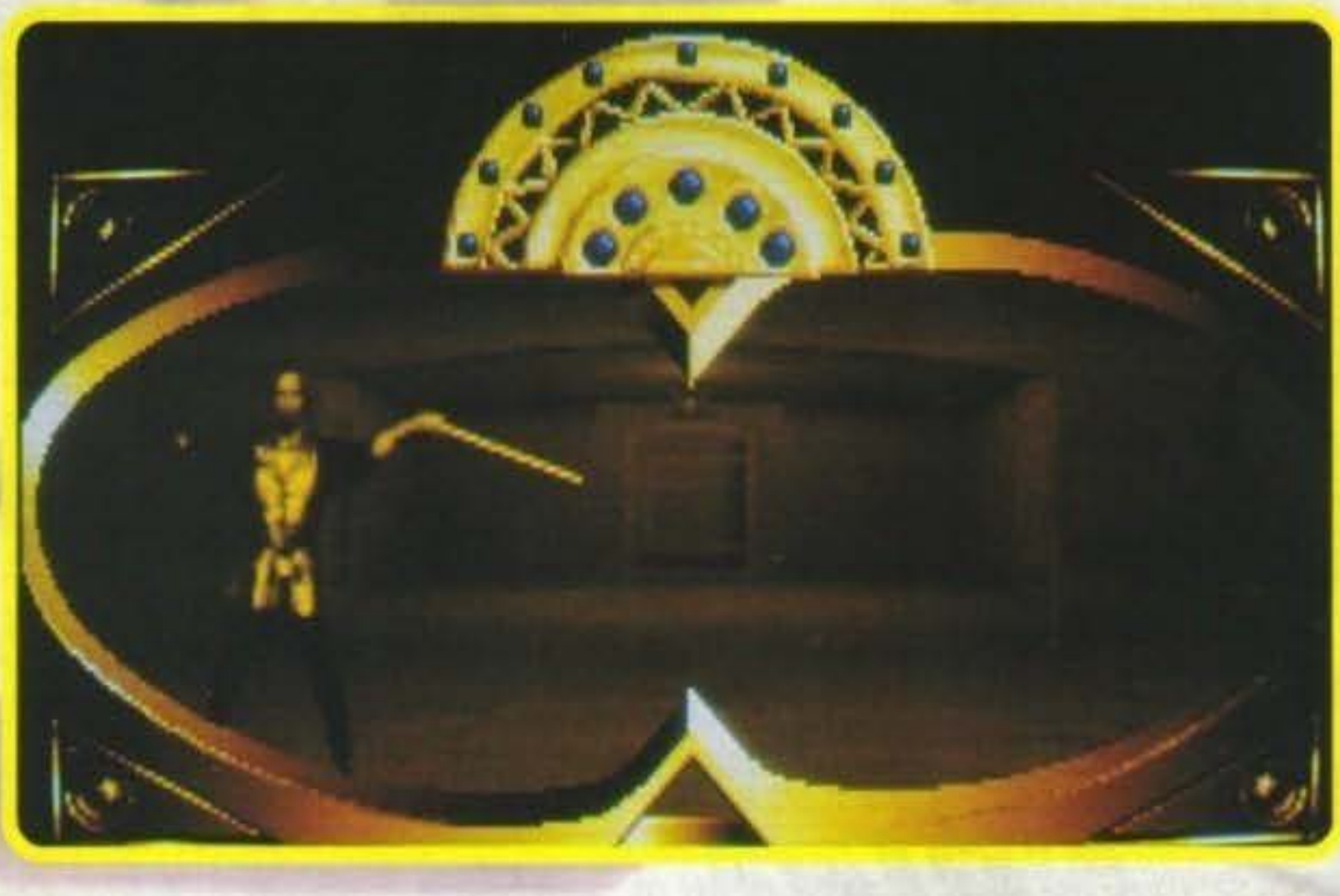
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sparati su di "esso" vadano a finire esattamente su di "loro") e possibilmente il più vicino possibile, per aumentare sensibilmente i danni arrecati.
Compiuta anche questa formalità il vecchio saggio vi farà i complimenti e vi rispedirà nello spazio alla ricerca di altre cose. E troverete sulla strada altri sciami di cinque astronavi di potenza crescente: dapprima la loro corazza sarà di soli 30 punti, poi di 50, poi di 60, poi, beh, abbiamo dovuto passare ad altro a causa degli scarsissimi limiti di tempo impostici per recensire il gioco (tanto per farvi un idea: il gioco era arrivato quando il numero era già chiuso...).
Proseguite dunque da soli; aggiungeremo solo un paio di dettagli: avete a disposizione ben sei vite e i salvataggi sono in stile password (vi vengono dati di volta in volta solo se completate certe sezioni di gioco; e sono integrati con la protezione cromatica tanto cara alla Coktel Vision).
In ultimo vengono le solite notiziole sull'hardware e finalmente c'è qualcosa di nuovo da raccontare. Già, perché trattandosi di un gioco quasi completamente costituito da animazioni sparate ad altissima velocità direttamente su schermo, oltreché da alcune sezioni di velocità pura come quelle spaziali, è consigliabile non solo avere un computer veloce (almeno un 386), ma probabilmente anche un disco rigido al di sopra della media. Questo lo dico, notate bene, solo perché io l'ho provato su un hard disk da 240 Mb decisamente non alla portata di tutti e con prestazioni non comuni, ma non posso certo garantire che il risultato sia identico su un ben più comune 40 Mb di seconda scelta. Meditate, gente, meditate! G.B.





PC

Inca va preso prima di tutto per quello che è, un favoloso demo da 17 Mbyte con grafica animata da sballo e un mucchio di colonne sonore talvolta in contemporanea a del parlato campionato in spagnolo, e poi per quello che vorrebbe essere, un gioco interattivo. Il problema sta tutto nel vedere quanto Inca riesce a essere quello che vorrebbe. Infatti, così com'è mi ricorda tutt'altro che vagamente i tanto osannati e vituperati laser-disk game con grafica pressoché reale, ma interazione piuttosto limitata. Per fortuna non siamo a questo livello e la sua dose di giocabilità, divertimento e avventura risulta tutt'altro che esigua.
Inca la offre indubbiamente, a patto di digerire alcuni chiodi fissi della Coktel Vision, primo fra tutti l'eccessiva linearità (c'era in Fascination, in Bargon Attack, in Ween e ora c'è anche in Inca). Un esempio pratico: nelle sezioni stile adventure, appena capita di dover risolvere degli enigmi (in genere mettere in funzione antichi meccanismi Inca), BISOGNA portare a termine l'ingrato compito: NON c'e alcun modo di tornare indietro e pensare ad altro (per la serie: "O si vince o si muore!"). Se riuscite a sopportare questo difettuccio, il gioco sarà per voi una sorpresa continua: diversi stili di gioco si alterneranno in continuazione mettendo a dura prova la vostra abilità negli arcade-adventure (sì, lo so, è un'insulto definire così Inca, ma è un arcade e anche un'adventure). Troverete così sezioni adventure con stranissimi macchinari inca da rimettere in funzione, sequenze spaziali alla Wing Commander 2 con campi di asteroidi e sciami di navicelle ostili, corse ad altissima velocità in un tunnel alla Star Wars, sezioni di tiro a segno con conquistadores che giocano a nascondino e molto altro. Un'esperienza indimenticabile, dunque? Sicuramente, peccato solo per l'interazione complessiva non straordinaria.

TECNICA:	
GIOCABILITA':	
INNOVAZIONE:	
GLOBALE	91%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Nolan N44 X-Lite.
The helmets of a World Championship Team: Ruggia, Reggiani, Gianola, Crivillè, Debbia and Biaggi.

NOLAN X-Lite

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

PSYGNOSIS Per Amiga

CYTRON

Dite la verità, quante volte avete desiderato una bella biond... Hem, dicevo un bel carroarmato? Mai?!? Ma vi siete ammattiti, immaginatevi i vantaggi enormi tipo poter schiacciare quello sbruffone che vi frega sempre il parcheggio sotto casa... vedo che la cosa incomincia a interessarvi.

Insomma, parliamoci chiaro, avere un carroarmato è un po' il sogno di tutti (beh, quasi tutti, il mio è quello di avere un X-29 per poter bombardare l'abitazione di Cristina d'Avena!), quelli che da tanti anni subiscono umiliazioni da i soliti gasati che in autostrada vi superano in seconda, (con una serie di insultazzi vari) oppure quando siete imbottigliati da tre ore nel traffico e un disgraziato dietro di voi vi fa saltare i timpani a furia di strombazzare con il suo odioso clacson (Haaaarg!).
In questi momenti non sarebbe fantastico sparare una cannonata al tizio in autostrada riducendolo in cenere, o uscire dal traffico passando SOPRA le altre vetture (YEAH!)? Vedo che su questi punti siamo tutti d'accordo (o quasi... NdMax), ma se vi dicessero di usare il vostro mezzo armato (e blindato) per compiere una pericolosissima missione, sareste altrettanto entusiasti? Tutti insieme: NOOOOOOO! E vabbè quante storie, mi sa tanto che ci devo andare da solo.
Se proprio non volete venire vi dirò almeno di che tipo di missione si tratta; in un luogo sperduto della terra (penso sia Chernobil, ma non ci giurerei) un gruppo di scienziati sta studiando dei nuovissimi fenomeni scientifici che in un futuro potrebbero risultare utili per tutta l'umanità (immagino, minimo minimo ci faranno un megamissiloneatestamultipiaantimateriacosigrossochelametàbasta), purtroppo per loro questi studi interessano parecchio anche a degli alienacci mecanoidi (quelli di Daitarn III!!!) che, al contrario degli umani, vogliono usare queste scoperte per creare la

bomba di cui si parlava sopra.
Naturalmente i Mecanoidi non hanno molta voglia di perdere tempo, quindi decidono di irrompere brutalmente nella base spaziale mietendo non poche vittime.
Il governo grazie a sofisticati sensori ultra-tecnologici (due cani San Bernardo con tanto di fiaschetta di Wiskey) è riuscito a carpire dei deboli segnali di vita, quindi ha deciso ti tentare il recupero dei superstisti.
E' qui entrate in gioco voi (e chi l'avrebbe mai detto!), infatti il governo ha ben deciso di evitare di attaccare gli alieni con dei Marins specializzati, utilizzando al loro posto il carroarmato robotico Cytron.

Il Citrone oltre ad avere il nome più orrendo dell'universo è capace di cose strabilianti, esso in verità è composto da due mezzi che all'evenienza si possono separare per poter risolvere situazioni altrimenti impossibili.
In pratica in Cytron utilizzate un mezzo blindato in grado di separarsi, che ha lo scopo di recuperare tutti i prigionieri sparsi per i vari livelli; i suddetti livelli contengono una moltitudine di interruttori e teletrasportatori che consentono di passare da una stanza all'altra o aprire determinate porte (ad esempio premendo un interruttore con la lettera A si aprirà la porta con la suddetta vocale).
Una volta recuperati buona parte dei prigionieri (non è necessario recuperarli tutti) si aprirà il passaggi per il livello successivo; se non riuscirete nel vostro intento prima dello scadere del tempo verrete fatti esplodere con il resto della struttura, ma non temete, avete infatti dalla vostra parte dei terminali che vi consentono di acquistare nuove armi, di avere dettagliate notizie sul livello (con tanto di mappa) e di poter intervenire su interruttori altrimenti impossibili da usare.
Il gioco è diviso in innumerevoli livelli che vi vedranno scendere sempre più nelle viscere della terra fino a giungere nel cuore stesso del computer alieno; ogni livello è caratterizzato da vari tipi di mecanoidi e da un ambientazione sempre diversa.

Mirko "TMB" Marangon

Amiga

Era da parecchio tempo che non veniva fuori un gioco così, a prima vista dice poco e niente, ma dopo un po' di partite sembra proprio bello. Ho detto sembra perché in effetti sarebbe più onesto definirlo carino. Graficamente non è nulla di sconvolgente (escludendo la "solita" fantastica intro della Psygnosis), veloce, discretamente colorata (forse un po' cupa) e abbastanza dettagliata. A livello musicale non vi è nulla da dire, ottimi gli effetti e molto accattivanti in genere le musiche. Per quanto riguarda la giocabilità, c'è da divertirsi, ma certamente non aspettatevi di passare le notti in bianco; insomma un programma parecchio divertente, ma non molto di più.

TECNICA:	GLOBALE 87%
GIOCABILITA':	
INNOVAZIONE:	

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE
PERIFERICHE
ACCESSORI PER
AMIGA E PC AI
PREZZI
MIGLIORI

HARD DISK

HARD DISK PER AMIGA 500

Hard disk esterno da 45 Mb per amiga 500 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 550.000

HARD DISK PER AMIGA 2000

Hard disk interno da 52 Mb per amiga 2000 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb con moduli slimm, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 849.000

MATERIALE DI CONSUMO

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10 Pz. L. 900 cad.
50 Pz. L. 800 cad.
100 Pz. L. 750 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz. L. 1400 cad.
50 Pz. L. 1300 cad.
100 Pz.L. 1200 cad.

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box L. 2.500
50 Posti con chiave L. 13.000
100 Posti con chiave L. 16.000
150 Posti a cassetto L. 35.000

CONSOLE

MEGADRIVE PAL/SCART
L. 249.000
CON SONIC L. 279.000
GAME GEAR L. 249.000
CON SONIC L. 289.000

SUPEROFFERTA

SUPER NES CON SUPER MARIO WORLD 2
JOYPAD
ALIMENTATORE+SCART
A SOLE
L. 389.000
SNES CON UN JOYPAD
A SOLE
L 299.000

COMPUTERS AMIGA - PC - STAMPANTI

SUPER NOVITA' AMIGA 1200

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 16 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

SUPEROFFERTE NATALIZIE

Amiga 1200	TELEFONARE
Amiga 600	L. 499.000
Amiga 600 con HARD DISK	L. 879.000
Amiga 600 con monitor 1084/s	L. 915.000

KIT CD TV CON TASTIERA-DRIVE-MOUSE ED ENCICLOPEDIA IN OMAGGIO.

L. 1.290.000

AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE CON MONITOR 1084/S

L 1.440.000

SUPEROFFERTA PC 286/20

2 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 L44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb — 1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa

L. 1.150.000

SUPEROFFERTA PC 386/sx/25

2 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 L44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb — 1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa

L. 1.500.000

TUTTE LE NOVITA' DISPONIBILI AI PREZZI MIGLIORI TELEFONA !!!

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 350.000
Star LC 200 colore	L. 490.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink Jet 80 col.	L. 679.000

PERIFERICHE - ACCESSORI - ESPANSIONI PER AMIGA 500 - 1000 - 2000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 129.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 119.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con Apocalypse	L. 169.000

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile e tempo di campionamento velocissimo, impiega molto semplice, software in dotazione.

L. 99.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 49.000
Espansione 1Mb per A600	L. 139.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 299.000
Espansione 1Mb per plus	L. 99.000
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse selector	L. 29.000
Mouse chic microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

MONITOR

PHILIPS 8833 II
L. 430.000
COMMODORE 1084S
L.430.000

NOVITA'

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA
Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilità'.

L. 299.000

KICKSTART 1.3 SU ROM

L. 59.000

NOVITA'

VIDEO STREAMER PER AMIGA
L. 129.000

GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock e' un apparecchio che Vi permetterà di registrare, miscelare, dissolvere le immagini video dell'amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenendo cosi' immagini sceneggiate.

Plus L. 490.000 — K090 L. 299.000

NOVITA' INTERFACCIA VIDEO PER PC VGA/SCART

Questa interfaccia vi permetterà di collegare il vostro Pc a qualsiasi televisore dotato di presa scart mantenendo la compatibilità video.

L. 129.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THALAMUS per Amiga

CREATURES

Clyde Radcliff Exterminates All The Unfriendly, Repulsive Earth-Ridden Slime. Ovvero: Clyde Radcliff elimina per noi quel fetentone di Max che fai un piacere a tutti.

Vi ricordate, quando nel dicembre del '90 la Thalamus stupì tutti con quello che sembrava il gioco più carino, più tenero, più sadico, più originale che mai fosse stato concepito sul C64 dopo "Re Artù"? Bene, si trattava di Creatures, un acclamatissimo platform game che faceva della simpatia il suo fulcro e la sua struttura portante. In pratica, l'unica cosa abbastanza scontata era la trama del gioco. Oddio, dobbiamo dire "scontata" se facciamo riferimento a coloro che avevano programmato il gioco, e cioè i geniali fratelli Rowland. Costoro si sono fatti conoscere da tutto il mondo con Retrograde (sempre su C64), e con il diario del programmatore in assoluto più idiota che fosse mai stato concepito e pubblicato su una rivista seria ed importante come Zzap!. Ma il tempo cambia, i mesi scorrono veloci, cambiano le riviste, le macchine, i redattori: persino le mutandone di lana di Roberta tendono a marcire... E così, i grandi classici, siamo costretti a rigiocarli solo in due modi: 1) tirando fuori dal cassetto il Commodore 64, e caricando l'originale. Oppure 2) acquistando la relativa versione Amiga che mi appresto a recensire. Bhè, la storia è sempre la stessa: un nugolo di creaturine pelose scappano dal loro pianeta e si trasferiscono su di un altro (non chiedetemi perché, forse il loro vicino di casa aveva l'alito che puzzava), e incappano - guarda caso- tra le grinfie della popolazione locale, che mai aveva assaggiato un piatto prelibato come la "creaturina pelosa in salmì", ed ora che l'aveva fatto, non aveva certo intenzione di rinunciare ad una simile raffinatezza. Così, catturate che furono tutte le creaturine, gli abitanti cattivi si apprestavano ad un bel banchetto, senza accorgersi che una delle loro pietanze era sfuggita miracolosamente alla cattura. Ebbene, voi impersonate uno di questi potenziali secondi piatti, e dovete liberare tutti gli altri rappresentanti della vostra stessa specie (chi l'avrebbe mai detto, eh?). Per farlo avrete a disposizione l'alito più carbonizzante dell'universo (dopo quello di Godzilla, naturalmente) ed un sacco di simpatica verve... Per il resto, non vi resta che saltare qua e là per le piattaforme e avere molta intuizione negli schermi delle torture, dei veri e propri puzzle-stage tra un livello e l'altro. Buona fortuna!

Paolone

Amiga

E' sempre un piacere rispolverare i vecchi classici, ma, se me lo permettete, preferisco farlo riaccendendo il C64 e caricandone la relativa versione. Con questo non voglio dire che la sua "reincarnazione" su Amiga sia brutta, ma certamente come realizzazione non si può paragonare a quella originale. L'Amiga, infatti, viene ben sfruttato dal punto di vista grafico, con tanto di fondali coloratissimi e sprites teneri e simpatici. Anche il sonoro non è male (si poteva fare certamente meglio, comunque), ma ciò che non quadra è la tecnica globale della realizzazione: sembra fatta giusto perchè qualcuno DOVEVA farla, o meglio perché Creatures DOVEVA essere convertito. E non perché qualcuno voleva effettivamente farlo: totale, il gioco è giocabile, discretamente divertente, e bello da vedere. Ma non eccessivamente appetibile, innovativo e longevo come sul vecchio buon Commodore.

TECNICA:	GLOBALE
GIOCABILITA':	82%
INNOVAZIONE:	

http://www.oldgamesitalia.net/

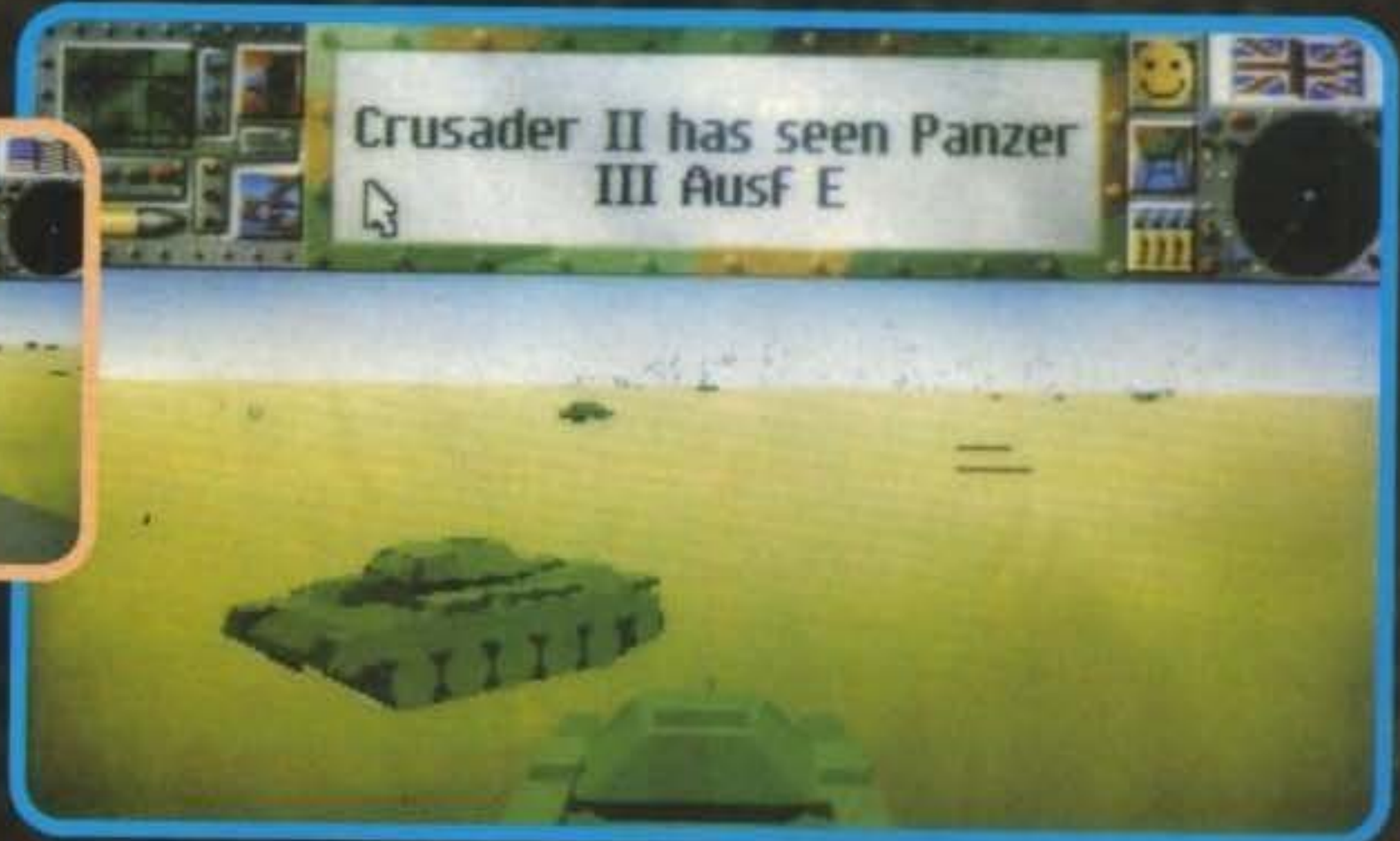
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EMPIRE per PC L.89.900 e Amiga L. 79.900

Una campagna? Oh, sì, sì, sì, una bella campagna con l'erbetta fresca e la gentil farfalletta e la vispa Teresa e... bravo merlo, non hai capito un tubo: qui si parla della campagna che fa bum bum...

Campaign



Ebbene, parlando di campagna si deve parlare di guerra, se non sbaglio. Allora, vediamo di chiarirci le idee: le guerre sono di due tipi, ossia quelle vinte e quelle perse. Si distinguono tra loro solo per la località da dove le si guarda, e a volte, nel caso delle vittorie di Pirro, nemmeno per quello. Ma stiamo allegri: siamo da un pezzo nel dopoguerra, viviamo in un paese pacifico, e tanti programmatori scrivono simulatori bellici, ragion per cui tutti i videoguerrafondai potranno esaltarsi con megadistruzioni di massa simulate. Questo prodotto è l'ennesima dimostrazione del potere globale che l'elaborazione elettronica mette in mano, e, nelle intenzioni, ci riporterebbe all'ultima guerra, la seconda mondiale. Più o meno sapete di che si tratta: era l'epoca di Hitler, combattuta tra gli Alleati e le forze dell'Asse Roma-Berlino (divenuto poi Roma-Berlino-Tokio). Gli aspetti più interessanti di questa campagna bellica sono stati probabilmente quelli strategico-tattici, in quanto sono state usate tutte le forze: esercito, aviazione e marina. Per confronto, la prima guerra mondiale è stata combattuta prevalentemente a terra: l'aviazione era ai primordi, e la marina servì a poco.

Campaign è infatti un simulatore bellico "aria/acqua/terra" dove le varie forze militari agiscono sempre in cooperativa: solitamente ci si concentra su una sola di esse, ma c'è sempre la possibilità di richiedere un supporto aereo a operazioni terrestri, e via di questo passo.

Campaign prevede un bel po' di mappe militari rigorosamente accurate, le cui dimensioni stanno tra 625 e dieci milioni di chilometri quadrati. Alcune tra le zone previste sono il Sahara, le steppe della Russia, le Ardenne e la Normandia, ma non è finita qui perché il gioco include un editor che consente di modificare tutte le mappe esistenti, in qualunque momento del gioco.

Come se questo non bastasse, vi dà la possibilità di controllare indifferentemente le forze dell'Asse o quelle Alleate, e di esercitare la vostra perizia a tutti i livelli, da pilota di carro armato a generale. Quest'ultimo punto è probabilmente l'aspetto più significativo di Campaign, che lo distingue nettamente da un normale simulatore bellico. Nei simulatori bellici classici il giocatore deve muovere le unità, e le battaglie sono risolte automaticamente, secondo tutti i parametri previsti nel gioco. In Campaign questa possibilità è rimasta, ma, se lo volete, potete pilotare direttamente uno dei mezzi impegnati in battaglia, per far vedere di che pastone siete fatti. Campaign ha infatti due modi: manuale e automatico, applicabili a un po' tutto. Ciò che lascerete in automatico agirà per conto proprio, mentre dovrete dare comandi a tutto quel che è rimasto in modo manuale.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'interfaccia utente è tutta a mouse e icone, dell'ormai classico tipo "punta e premi": si usano due pulsanti del mouse (questo vale solo per i mouse PC a tre tasti) per eseguire tutte le azioni possibili tranne la guida diretta, che avviene via tastiera. Generalmente il tasto sinistro è il tasto di azione, e altrettanto generalmente il tasto destro ha funzione esplicativa: premendolo col cursore sopra qualcosa, apparirà al centro una finestra con i relativi chiarimenti.
Il gioco si apre con una mappa di base che contiene uno scenario già pronto: questo è il livello principale, dove si ha la mappa in un'ampia zona del video a sinistra, e a destra una collezione di icone per tutte le azioni principali. Da questo livello, con opportune azioni, si arriva dovunque: è qui

che si assiste allo svolgimento strategico della campagna, ed è possibile far scorrere la mappa, usare lo zoom, dare ordini di massima a tutte le unità e controllare rapporti e allocazioni dei vari mezzi. Per ogni cosa c'è la sua brava videata, tutte accomunate dal sintetico e immediato

linguaggio delle icone. Come se questo non bastasse, il gioco è in cinque lingue tra cui l'italiano, anche se, secondo me, la traduzione è in stile "fumatina pesante".
Dal punto di vista simulativo, il repertorio di Campaign è piuttosto classico: al giocatore è richiesta la gestione di tutti gli aspetti importanti: dislocazione delle truppe, trinceamento, mobilità, rifornimenti e via dicendo. Ciò che colpisce è la varietà dei mezzi previsti nel gioco: tra carri armati (soprattutto), jeep, aerei e navi di quattro nazionalità diverse (americana, inglese, russa e tedesca) si arriva a oltre centocinquanta mezzi diversi, ognuno dei quali è stato ricostruito in forma, dimensioni e potere offensivo/difensivo. Coraggio, quindi: se vi tenta l'avventura di un mazzolamento alla grande, se non riuscite a stare cinque minuti senza un fucilino di latta, se vi siete stufati dei soldatini, o se semplicemente avete preso un brutto voto, ecco qui l'occasione di sfogare alla grande i vostri istinti belluini repressi! W.B.

Amiga

Per la macchina Commodore non cambia quasi nulla di quanto detto nel commento per PC: la qualità della grafica è praticamente la stessa (sebbene nel contesto delle differenze tecniche), mentre per il sonoro siamo alle solite: migliore quest'ultimo. Il livello di giocabilità con mouse e tastiera è essenzialmente uguale, con l'unica variante che Ami è maggiormente avvantaggiato dalla possibilità di regolare il dettaglio grafico delle scene in 3D.

TECNICA:	
GIOCABILITA':	
INNOVAZIONE:	
GLOBALE	85%

PC

Questo è senz'altro un tentativo di coinvolgere il giocatore a più livelli possibile, senza per questo costringerlo a farsi in otto. L'idea non è particolarmente nuova, in quanto è già stata implementata in prodotti come Secret Weapons Of The Luftwaffe, ma in Campaign c'è una differenza: la sezione di guida in 3D soggettive è stata costruita attorno al simulatore strategico, mentre in SWOTL e affini è successo il contrario. In quel caso infatti l'accento cadeva sul simulatore di volo, e la parte strategica era un qualcosa "in più". Questo non significa necessariamente che sia stata realizzata male, semplicemente si vede che le maggiori cure sono andate alla sezione strategica. La parte di guida è senz'altro godibile, anche se controllare il carro armato richiede una gran quantità di tasti: pur essendo ridefinibili, sono parecchi e sembrano fatti apposta per confondere i novizi. Una nota va alle numerose opzioni che regolano il dettaglio grafico: ottime per adeguare la velocità del programma a quella del PC. Da notare anche l'ottima manualistica, in cui spicca un libro-enciclopedia con tutte le caratteristiche dei mezzi usati nel gioco, e a cui potremmo aggiungere i facsimile di poster propagandistici della guerra, cartoline in tema e altre amenità. Da segnalare, infine, un introduzione con parlato di ottima fattura grafica e acustica.

TECNICA:	
GIOCABILITA':	
INNOVAZIONE:	
GLOBALE	85%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VASTO ASSORTIMENTO DI PROGRAMMI PER

- Amiga sconto 50%
- PC
- C 64
- CDTV
- Megadrive
- Supernes
- Game Gear
- Neogeo

RED e BLACK computer

via Montesabotino, 1/E - 41012 CARPI (MO)
Tel. 059/651691 - Fax 059/651692

ECCEZZIONALE
PER BANCOLOTTI
E AMANTI
GIOCO LOTTO
SI AVVERTE CHE ABBIAMO
IN ESCUSIVA
STUPENDO PROGRAMMA
NOSTRADAMUS

DA NOI TROVERAI TUTTO CIO' CHE OCCORRE AL TUO PERSONAL COMPUTER

Amiga 600 HD 40	£. 890.000
Amiga 600	£. 520.000
Monitor per Amiga	£. 470.000
Amiga 3000 HD 50	£. 2.750.000
CDTV per Amiga 500	£. 750.000
CDTV multi media	£. 990.000
Drive per Amiga	£. 160.000
Espansione per Amiga 500	£. 170.000
Espansione per Amiga 600	£. 170.000

NOVITÀ

Amiga 4000	£. 4.300.000
Amiga 1200	£. 800.000
A. 530 turbo GVP HD 120 per Amiga	£. 2.500.000
CDTV 16 mil. colori per Amiga	£. 950.000

PER QUESTO NATALE REGALATEVI O REGALATE GIOCO - STUDIO E LAVORO

AT 286/16 MHZ - HD 40 + Monitor color VGA	£. 990.000
ALT 286/16 MHZ - HD 20 Portatile Amstrad	£. 1.490.000
AT 386/20 MHZ - HD 40 + Monitor color VGA	£. 1.390.000
AT 386/33 MHZ - HD 100 + Monitor color VGA	£. 1.790.000
AT 486/33 MHZ - HD 100 + Monitor color VGA	£. 2.490.000
Portatile colore 386/20 MHZ HD 100 Amstrad	£. 8.900.000
Monitor TRL Multisine VGA 14"	£. 590.000
Monitor Hantarex VGA 14"	£. 490.000
Monitor TRL VGA 19"	£. 1.550.000

Telefoni cellulari
il nuovo BRONDI £. 1.400.000

PC EMULATOR GVP
PER AMIGA £. 700.000

FAX BROTHER
£. 800.000

Stampanti laser C-ITOH 4 plus	£. 1.500.000
Stampanti Kodak INKJET kolor	£. 950.000
Stampanti Commodore 1550 kolor	£. 480.000
Stampanti Star LC 20 B/N	£. 390.000
Stampanti Star LC 100 kolor	£. 490.000
Stampanti Star LC 24-20 B/N	£. 650.000

CONSOLE

Megadrive	£. 260.000
Super Famicom + Gioco Mario IV	£. 390.000
Neo Geo	£. 690.000
Game Gear	£. 270.000

SPECIALISTI IN PROGRAMMI PER SISTEMI TOTOCALCIO/TOTIP/ENALOTTO
LOTTO/CORSA TRIS/SERVIZIO STATISTICHE E PREVISIONI: LOTTO

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA EVASIONE ORDINI IN 24 ORE
INGROSSO E AL MINUTO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLOPPERIA 1
Viale Monte Nero, 15
20135 Milano
Tel. (02) 55.18.04.84 r.a.
Fax (02) 55.18.81.05
MM3 Medaglie D'Oro

FLOPPERIA® S.r.l.

FLOPPERIA 2
P.zza S. Maria Beltrade, 1
(angolo Via Torino)
20123 Milano
Tel. (02) 72.00.18.10
MM1-MM3 Duomo

Negozi aperti al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15.30 alle 19.30. Vendita anche per corrispondenza.

NUOVI FANTASTICI PREZZI DA FLOPPERIA

Nintendo GameBoy
L. 169.000
In omaggio il gioco Tetris

Giochi per GameBoy
a partire da L. 39.000

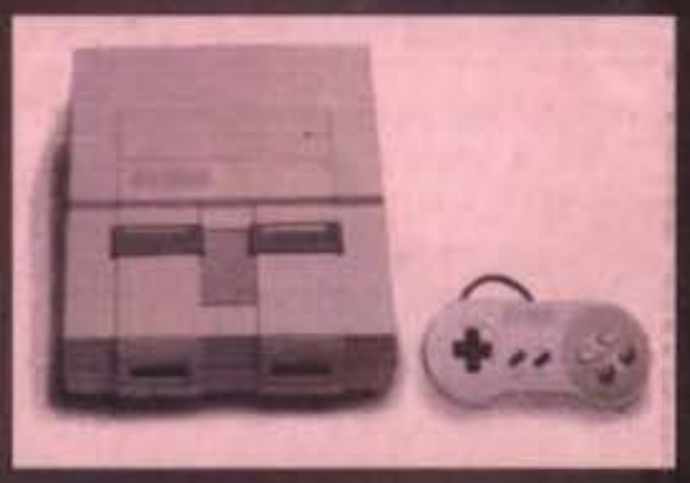
PC Engine - GT
L. 539.000

SNK Neo Geo
Scart-RGB
L. 599.000
Giochi per Neo Geo
a partire da L. 119.000

Sega GameGear
L. 279.000
In omaggio il gioco Batman II
Giochi per GameGear
a partire da L. 39.000

PC Engine
CoreGrafx II • Scart-RGB
L. 249.000
SuperGrafx • Scart-RGB
L. 289.000
Giochi per PC Engine
a partire da L. 59.000

FANTASTICO!
Nintendo SuperNES



Scart-RGB
L. 279.000
Scart-RGB con
gioco Super Mario 4
L. 399.000
Scart-RGB con
gioco Street Fighter 2
L. 479.000
Giochi per Super Famicom
a partire da L. 99.000

Sega MegaDrive

Scart-RGB
L. 359.000
In omaggio il gioco:
Predator II oppure
Super Monaco GP I
Giochi per MegaDrive
a partire da L. 39.000

Atari Lynx II Deluxe
con 2 giochi
L. 299.000
Giochi per Lynx
a partire da L. 59.000

Sega MegaCD PAL
con 3 giochi
L. 890.000
Giochi per MegaCD
a partire da L. 99.000

Prezzi* comprensivi di I.V.A.

Tutti i marchi elencati appartengono ai legittimi proprietari

* I prezzi sono suscettibili di variazione in base al cambio del dollaro

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

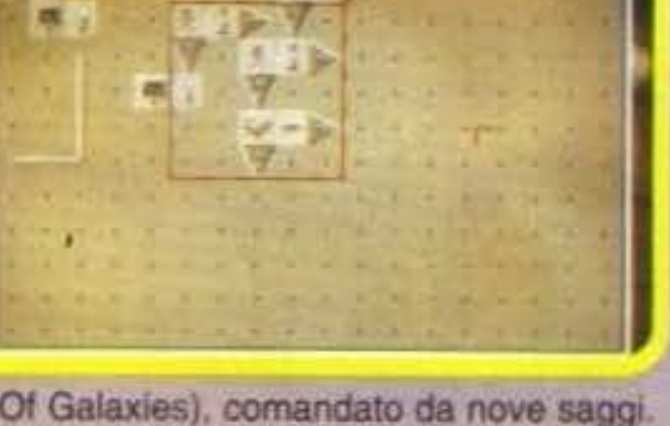
http://www.oldgamesitalia.net/

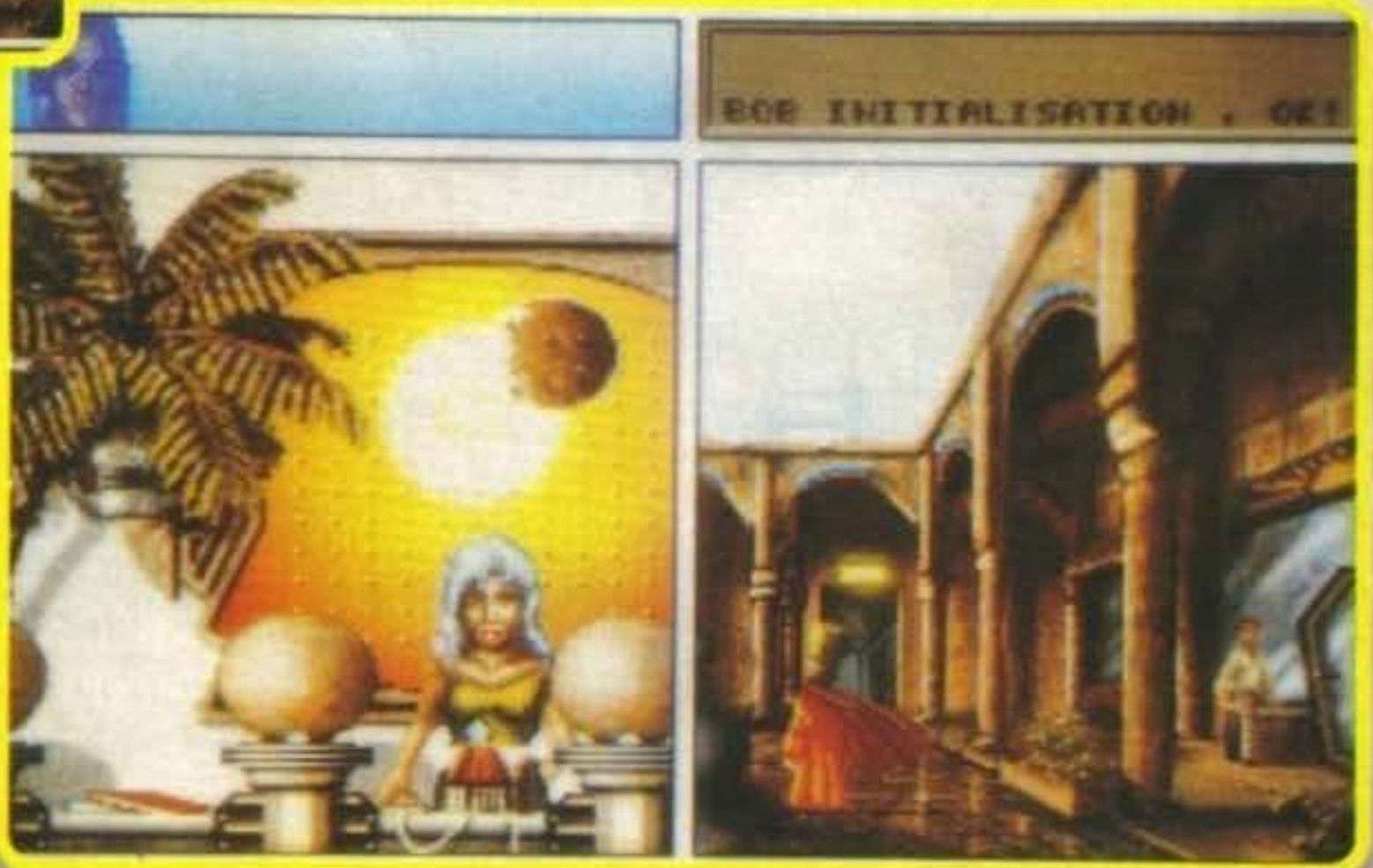
B.A.T.

XXII secolo, la Terra, devastata da tutta una serie di guerre termonucleari, esperimenti chimici e chi più ne ha più ne metta, è diventata inabitabile.

THE GAMES machine STAR PLAYER

Fu fondato un governo nomato Confederazione delle Galassie o C.O.G (Confederation Of Galaxies), comandato da nove saggi. Tale governo si servì del B.A.T (the Bureau of Astral Troubleshooters), una segretissima organizzazione terrestre, per risolvere gli innumerevoli problemi che una situazione così drastica (quella del pianeta Terra) aveva portato.
Mi spiego meglio.
Data questa situazione è ovvio che in un modo o nell'altro si sia cominciato a colonizzare altri pianeti (qualche anno prima fu scoperto un altro sistema solare simile al nostro a circa venti anni luce da Alpha Centauri) e che questi spostamenti di massa abbiano cominciato a causare qualche disagio, più che altro per il fatto che questi pianeti erano già abitati da altre forme di vite più o meno intelligenti.
Per coordinare meglio i governi dei vari pianeti fu costituita un'altra organizzazione: l'U.W.R. (Union of Worlds for the Regrouping). Tuttavia alcuni governi fecero un po' di tutto per ostacolare questa fondazione che, a questo punto, ripiegò sul C.O.G. per chiedere aiuto.
Ecco che a questo punto viene chiamato a rapporto il B.A.T. e con lui voi, agente speciale di tale organizzazione. A tale proposito durante la fase iniziale del gioco potrete scegliere se creare il vostro personaggio, decidendo così ogni singola caratteristica (vedi intelligenza, forza, autocontrollo, resistenza, riflessi, esperienza, vitalità e così via) oppure sceglierlo tra quelli già disponibili.
Fatto questo finalmente si inizia, con la vostra missione che prende il via in ROMA II sul pianeta Shedishan.
Tale città è abitata da tre differenti razze: gli Shedish (extraterrestri intelligenti), gli Ilyens (extraterrestri beota) e gli umani. Ovviamente potrete interagire con queste persone: chiedendo loro informazioni sui vari settori della città e sulle notizie che man mano acquisite dai colloqui stessi; comprando, vendendo, donando o rubando oggetti del più svariato tipo (dal cibo ai sacchetti per la spazzatura, dalle carte di credito ai compact disc, eccetera eccetera); picchiandoli o facendovi picchiare, insomma più o meno tutto quello che vorreste realmente fare.
Ma, appunto, cosa fare? Ci saranno pure degli scopi ben precisi! Per ora vi ho raccontato i cosiddetti antefatti e lo scopo più o meno finale si è intravisto. Ma come muoversi durante il gioco? Non è possibile andare alla cieca senza sapere cosa fare (cosa che mi è successa in redazione alla prima partita quando non avevo ancora letto il manuale...). E difatti il vostro primo compito sarà quello di contattare un altro agente del B.A.T. una certa Sylvia Hadford, spedita su Shedishan prima di voi. Era Sylvia a essere stata incaricata di portare a termine questa missione, ma la situazione





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

era drasticamente peggiorata, e quindi fu richiesto il vostro intervento.
A questo punto tocca a voi entrare in azione! Dovrete come detto contattare l'affascinante signorina Hadford che vi aspetta al "Manoir de Mantoue" hotel, e sarà proprio lei a dirvi dove andare, cosa fare, e tutto quello che c'è da sapere al riguardo. Sarà lei che vi metterà al corrente dei giacimenti di Echiatone presenti su uno dei satelliti di Shedishan, sarà lei che vi dirà cosa farne, e a voi spetta solo scoprire il come (sennò che cavolo di avventura è!!!).
Dunque, procedendo per ordine e senza entrare nei particolari tecnici del gioco (quelli li riservo per il commento) vi devo ancora dire mmmh... ora che ci penso praticamente tutto! Beh, forse è meglio darsi una mossa...
Dunque, partiamo dall'interfaccia utente "intelligente". L'ho definita così poiché a seconda di dove si punta il cursore quest'ultimo cambia forma e indica l'azione possibile, la quale può essere confermata dalla semplice pressione del tasto sinistro del mouse. La forma base del cursore è un occhio (il simbolo del B.A.T.) e significa che state puntando su qualcosa d'inutile. Se premete il tasto sinistro del mouse in quel momento accedete al menù principale, che comprende le opzioni di salvataggio e caricamento partita, l'inventario degli oggetti che state portando, la configurazione di gioco (sonoro, tastiera, tipo di combattimento: strategico o arcade; modo di gioco per il Quattro (uno dei coin-op con cui potete giocare quando entrate nella sala giochi...)), la pausa e la possibilità di farsi una bella e sana dormita. Le altre forme che il cursore può assumere non ve le sto a spiegare tutte, andrei ad occupare troppo spazio e le cose da dire sono ancora tante. Ad esempio. Se premete il tasto destro del mouse il cursore si sposterà dalla finestra principale (quella in cui è rappresentata l'azione di gioco) a quella in alto a destra, quella del B.O.B. (Bidirectional Organic Bioputer). Questa finestra mostra appunto gli effetti che può portare una corretta programmazione dello stesso. Ma che diavolo è questo BOB? E' presto detto.
Ogni BAT-agente (chiedo scusa, non ho saputo trattenermi...) (ma che bella BAT-tuta Manu! NdElo) (è tutta nera come piace a me. Mi dona molto non è vero? NdSH) (ragazzi, che humour sopraffino... NdP) ne ha installato uno all'interno dell'avambraccio sinistro, e consiste in un sistema computerizzato che regola le funzioni vitali dell'agente stesso. Tramite un semplice sistema di programmazione astratta (vedi flow chart o diagramma a blocchi), costituita da una serie di icone che rappresentano le vostre caratteristiche e da una serie di procedure (repeat...until, if...then, eccetera eccetera) descritte esaurientemente dal manuale, è possibile aumentare l'efficienza delle proprie caratteristiche. Ovviamente per risolvere l'avventura non è necessario apportare alcune modifiche alle proprie funzioni biovitali, ma se per caso voleste essere i più belli, i più forti, i più intelligenti, i più agili (...) beh, potete farlo!

Emanuele Scichilone

PC

Riuscire a descrivervi tutto quanto quello che potreste fare è una vera impresa: B.A.T. II è così vasto che non so proprio entro quando riuscirò a finirlo (se ci riuscirò...). Vi spiego subito. La missione che dovrete affrontare (quella che vi ho descritto) è solo la prima di tre indipendenti, il che sta a significare tre avventure diverse in un unico gioco. Non stiamo mica parlando di un simulatore di volo (in cui per missione si intende qualcos'altro)... skiock! (Questo era Max con la sua frusta...). Ehm, hai ragione, mi sono dimenticato che in B.A.T. II c'è anche (!) questo. Vi capiterà di guidare un numero abbastanza elevato di veicoli (il manuale ne riporta cinque diversi) e queste fasi sono realizzate appunto come è realizzato un qualsiasi simulatore di volo (qui anche le automobili volano...).
Come se non bastasse poi, in Roma II c'è anche una sala giochi e, se vi va, potete dilettarvi con tre tipi diversi di coin-op: Quattro (simil Arkanoid), Chidam (dama cinese) e Tubular (simil Pipe Dream).
Tecnicamente B.A.T. II è impressionante sfruttando non solo la VGA ma anche la Super VGA per le immagini fisse (se ce l'avete, altrimenti solo la prima). Per quanto riguarda il sonoro (anche questo ad altissimo livello), potete contare su Ad-Lib, Sound Blaster e MV-16 (Sound Blaster Pro). Anche se è così vasto, per quanto riguarda la giocabilità, B.A.T. II è molto interessante, meno intuitivo di altre avventure del genere, ma più ragionato (sto parlando delle possibilità fornite dalla vastità dell'interfaccia utente e dell'altissimo livello d'interazione possibile). A questo proposito, tuttavia, ritengo sia sufficiente armarsi di un po' di pazienza, leggersi attentamente il manuale e prendere familiarità con l'interfaccia.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
94%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DHS

LINEA DIRETTA ORDINI
085-692569

La professionalità di chi fa solo vendita per corrispondenza

LINEA AMIGA

COMPUTERS:

Amiga 600 garanzia Commodore Italia	L. 520.000
Amiga 600 garanzia Commodore Italia - HD 40MB	L. 850.000
Amiga 2000 garanzia Commodore Italia	L. 990.000
Amiga 3000 garanzia Commodore Italia 25 MHZ - HD 52 MB	L. 2.800.000
Amiga 3000 garanzia Commodore Italia 25 MHZ - HD 105 MB	L. 3.200.000

ESPANSIONI:

Espansione 512kb interna per A500	L. 49.000
Espansione 1MB interna per A500 +	L. 79.000
Espansione 2MB interna per A500	L. 190.000
Espansione 4MB interna per A500	L. 380.000
1MB RAM ZIP	L. 100.000
1MB SIMM	L. 80.000

AMIGA 1200
AMIGA 4000

come sempre
ai prezzi migliori.

HARD DISKS:

HD Controller SCSI-2 espandibile a 8MB per A2000	L. 240.000
HD QUANTUM 43 MB SCSI-2 esterno espandibile a 8MB per A500	L. 540.000
HD QUANTUM 85 MB SCSI-2 esterno espandibile a 8MB per A500	L. 720.000
HD QUANTUM 120 MB SCSI-2 esterno espandibile a 8MB per A500	L. 540.000

SCHEDE ACCELERATRICI:

68020+68882 a 25MHZ interna per A500, A500+, A2000		L. 340.000
68030+68882 a 25MHZ interna per A500, A500+, A2000 con 1MB RAM		L. 790.000
68030+68882 a 25MHZ interna per A2000 con HD Controller		L. 990.000
68040 a 28MHZ interna per A2000 con HD Controller	25 MIPS	L. 1.490.000
68040 a 28MHZ esterna per A500 con HD Controller	25 MIPS	L. 1.590.000

LINEA PC

SOUND BLASTER PRO	L. 280.000
VIDEO BLASTER	L. 590.000
MODEM 14400 BAUD	L. 600.000
MONITOR PHILIPS BRILLIANT	L. 560.000
STAMPANTE STAR LC-20	L. 350.000
MOTHER BOARD 386/40 MHZ	L. 400.000
MOTHER BOARD 486 DX 33 MHZ	L. 990.000
MOTHER BOARD 486 DX 50 MHZ	L. 1.190.000
VGA TSENG ET4032 32.000 COLORI	L. 190.000

SUNSET 386 **L.2. 390.000**
CASE DESKTOP, 386 DX 40 MHz con 128 Kb cache LOCAL BUS, 4Mb RAM, DRIVE 1.44 Mb, HARD DIISK 120 Mb, VGA 1 Mb, MONITOR 14" a colori 1024x768, Tastiera, Mouse, Joystick

SUNSET 486 **L. 2.990.000**
CASE DESKTOP, 486 DX 33 MHz con 256 Kb cache LOCAL BUS, 4Mb RAM, DRIVE 1.44 Mb, HARD DIISK 120 Mb, VGA 1 Mb, MONITOR 14" a colori 1024x768, Tastiera, Mouse, Joystick

SUNSET 2486 **L. 3.490.000**
CASE DESKTOP, 486 DX 50 MHz con 256 Kb cache LOCAL BUS, 4Mb RAM, DRIVE 1.44 Mb, HARD DIISK 210 Mb, VGA 1 Mb, MONITOR 14" a colori 1024x768, Tastiera, Mouse, Joystick

E MOLTISSIMI ALTRI ACCESSORI

DISPONIBILI SU RICHIESTA TUTTE LE CONFIGURAZIONI

DHS

PESCARA Via Luisa D'Annunzio 9 - Telefono 085/692569 - 085/692942
EVASIONE ORDINI IN 12 ORE - SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA
I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

CENTRAL CITY BBS 085-60328 24 HOURS 085-692569 7PM-9AM

PUBBLICO DOMINIO,TELECOMUNICAZIONE, DEMO, GRAFICA,
ANIMAZIONI, GIF, TGA, MODULI, ASSISTENZA HARDWARE, PREZZI

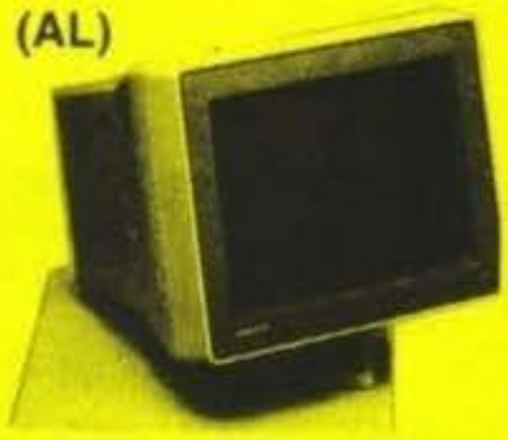
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DANY ITALIANA

FORNITURE PER CENTRI E.D.P.
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA G. MANARA 7
15033 CASALE MONF. (AL)
TEL. 0142.451594
FAX 0142.782112



ALCUNI NOSTRI PREZZI

GARANTITI 100%

Quantità	da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
	Prezzo unitario		
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA	750	730	700
MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA	600	560	540
MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ + BUSTA + ETICHETTA	1000	950	850
MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA	1300	1240	1100

BOX PORTA DISK 3 1/2 O 5 1/4 80 POSTI		L.13.000
ESPANSIONE 512K PER AMIGA 500		L. 60.000
MICRO DISK 5 1/4 2D DIASPRON BOX PLASTICA		L. 700
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE		L. 400
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2		L. 38.500
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 o 5 1/4		L. 6.000
VIDEOCASSETTA VHS HIGH GRADE	120'' L. 3.800	180'' L. 4.300
MICRO DISK 3,5 2D MARCATI BOOT FORMATTATI AMIGA		L. 1.000

MAXI DISK CONVERTER UTILIZZATO PER CONVERTIRE UN NORMALE DISCO DA 720K IN UN DISCO HD 1,4 M. PRATICANDO IL SECONDO FORO. **L. 55.000**

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA.
SPEDIZIONI POSTALI ESPRESSE IN TUTTA ITALIA. SPESE DI SPEDIZIONE: L. 12.000 FINO A 3 KG.; L. 13.000 FINO A 5 KG.; L. 16.000 FINO A 10 KG.; L. 18.000 FINO A 15 KG.; L. 20.000 FINO A 20 KG.; NOTE: 100 DISK 3 1/2 PESANO ALL'INCIRCA KG. 2,5 CON IMBALLO

RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO ILLUSTRATO IN OMAGGIO

SIGNOR

VIA

CITTÀ CAP

TEL.

GM 91/9

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

COMPUTER POINT

COMPUTER POINT

SOLO PRESENTANDO QUESTO COUPON RIUSCIRAI AD OTTENERE UNO SCONTO 10%
DEL 10% SU QUALSIASI GIOCO

COMPUTER POINT CITTADELLA
Borgo Padova, 79 - CITTADELLA (PD)
Tel. (049) 5972551 - 9400123 - Fax (049) 9401606

BASSANO POINT
Via G.Giardino, 81 - S.GIACOMO di ROMANO D'EZ. (VI)
Tel. (0424) 513340 - Fax (0424) 513350

GVP POINT

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS
DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA
RS s.r.l. - CADRIANO (BO)
TEL. (051) 765563 - FAX (051) 765568

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

HIGH - TECH COMPUTERS
di Ipsale Rosario

Software Center - Punto Vendita Hewlett Packard
Accessori per Computers e Attrezzature per Ufficio
Amiga - C64 - Ms.Dos - Megadrive - Nintendo
N.E.S.
Master System II - Game Boy - Game Gear - CDTV

NATURALMENTE TUTTO IL MATERIALE G.V.P.
con PREZZI IMBATTIBILI

Vieni a trovarci, siamo a
Pietrasanta in Via Mazzini al n.81 Tel.
0584/71301 (Lucca)

OFFERTA DEL MESE = SCANNER AMIGA
64 TONI DI GRIGIO

POWERSCAN CON SOFTWARE A LIRE 260.000
IVA COMPRESA

Inoltre PER TUTTO IL MESE DI APRILE
SCONTI DEL 20% SU TUTTO IL SOFTWARE
ORIGINALE ESPOSTO IN NEGOZIO

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS
DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA
RS s.r.l. - CADRIANO (BO)
TEL. (051) 765563 - FAX (051) 765568

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

US GOLD/NEW WORLD COMPUTING per PC L. 119.900

Might and Magic

Clouds of Xeen

THE GAMES machine STAR PLAYER

Uno specchio: una lucida lastra riflettente, levigata, luminosa, quasi eterea. Un oggetto insolito, abbastanza piccolo da essere trasportabile, e, soprattutto, intriso di turbinanti poteri magici, così forti da agire come cardine per una nuova, grande avventura...

Sei eroi si fusero nel sonno: un sogno comune, flebile ma vivo, protagonista un vecchio mago. Era costui nomato Crodo, ed era tenuto prigioniero nella torre del Barone Dargoz: una torre altissima, remota, costruita di materiale refrattario agli incantesimi. Crodo annunciava una nuova sciagura: l'arrivo di un terribile tiranno non-morto, Xeen, che voleva il Sesto Specchio tutto per sé. Non si sa che potere avesse questo specchio, ma qualunque esso fosse, Xeen l'avrebbe usato a fin di male. Per peggiorare le cose, Xeen appariva ai sudditi del regno come il principe ereditario, avendo in tal modo un forte controllo sul paese. Xeen doveva essere fermato, concluse il sogno, in fretta ma con tute le possibili cautele. E qui i nostri eroi si svegliarono.

Il loro primo argomento di discussione fu, ovviamente, il sogno. Era stato uguale per tutti, quindi doveva essere vero: terribilmente vero, se la storia di Xeen non era stata inventata. E qui i nostri sei eroi si grattarono la pera per capirne di più: lo stregone del gruppo (una specie di genio, come il mestiere imponeva) disse: "Per quel che mi riguarda, amici belli, questo è un bando di ricerca: qualcuno ha bisogno di eroi. Non essendo escluso che altri l'abbiano ricevuto contemporaneamente a noi, ci conviene muovere gli stecchini e ficcare il naso attorno." Gli altri membri del gruppo lo guardarono come se fosse un dio. "Per tutte le spade," disse il guerriero "quel figlio di una bacchetta magica ha una ragione d'inferno: andiamo, spac-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

chiamo e conquistiamo." "Sta' calmo!" sbraitò la clerica "Tu devi avere le pigne nel cervello: quel tal Xeen aspetta solo che qualche testa di cipolla come te gli sventoli lo spadino sotto il naso. Non capisci che con mezza magia ci può accoppare tutti tre volte?" "Per quel che mi riguarda" fu il turno della ladra "in questa faccenda ci sono tanti bei baiocchi che aspettano, senza contare che potremmo guadagnare una filza di livelli. Il nostro cervellone l'ha nasata giusta, senza dubbio!" La discussione proseguì su questi toni vivaci per circa venti minuti, e alla fine si riconobbe che lo stregone (come sempre) era nel giusto. E qui entrate in azione voi.

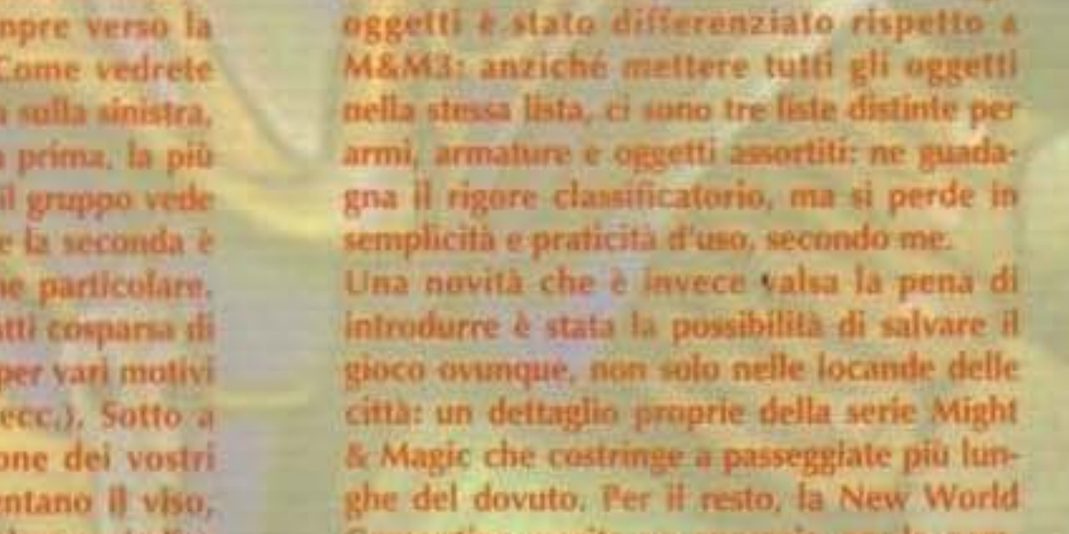
Clouds of Xeen è un gioco di ruolo della serie Might and Magic: non è stato esplicitamente dichiarato come il numero quattro, dato che hanno preferito affibbiargli il nome della serie come titolo, e il suo vero nome come sottotitolo. Nonostante questa "astuzia" non ci sono dubbi: è il numero quattro, anche se sembra più un tre bis; per brevità lo chiamerò MM4 e vi rimando al commento per le altre osservazioni.

E ora parliamo del gioco: dovete pilotare sei tipozzi nella loro folle avventura per un mondo popolato dalle solite mandrie di mostri. Adesso mi sento una vera carogna, e quindi vi avviso: se volete giocare dovete avere la VGA e 2 Mb di RAM, oltre a un bell'ardisco molto vuoto; vedere commento. Per vostra fortuna i 286 sono ammessi, anche se, secondo me, tra poco più di un anno il minimo sarà il 386. Non siete atterriti? Spaventati? Raccapricciati? Proseguiamo: tutto il gioco è in grafica MCGA 256 colori con visuale tridimensionale soggettiva a sprite. Nel gioco è incluso un generatore di ambiente che alterna giorno e notte e che fa muovere i mostri sempre verso la stessa direzione: la vostra. Come vedrete dalle foto, la finestra visiva sta sulla sinistra, e ha una duplice funzione. La prima, la più ovvia, è mostrarvi quello che il gruppo vede nella direzione dove guarda, e la seconda è avvisarvi di qualche situazione particolare. La cornice della finestra è infatti cosparsa di animaletti che si animeranno per vari motivi (pericolo, trappole, magie, ecc.). Sotto a questa finestra stanno le icone dei vostri personaggi, che ne rappresentano il viso, con sotto una gemma il cui colore ne indica la condizione fisica generica. Le facce dei personaggi sono animate: chiudono gli occhi quando dormono, e assumono espressioni più o meno stravolte quando sono avvelenati, rimbambiti, o altro. A destra del video c'è una nutrita batteria di icone, che permettono di effettuare quasi tutte le azioni principali del gioco. E' possibile, infatti, pilotare MM4 sia con la tastiera che con il mouse: probabilmente la scelta migliore è la prima, ma l'ultima parola spetta a voi. Ciò che conta è che ognuno dei due sistemi di comando è completo: non avrete mai bisogno di usarli entrambi, a meno che proviate un sottile piacere masochista nel saltabeccare continuamente dal grosso pezzo di plastica con tanti tasti al piccolo pezzo di plastica con pochi tasti.

Le azioni inter-gruppo sono decise grazie a una ricca serie di schermi sussidiari: si spazia dalla videata di compendio globale, che mostra in sintesi i parametri principali per tutti i membri del gruppo, a dettagliatissimi papiri individuali, riportanti tutte le possibili informazioni su un membro. Il sistema degli oggetti è stato differenziato rispetto a M&M3: anziché mettere tutti gli oggetti nella stessa lista, ci sono tre liste distinte per armi, armature e oggetti assortiti: ne guadagna il rigore classificatorio, ma si perde in semplicità e praticità d'uso, secondo me.

Una novità che è invece valsa la pena di introdurre è stata la possibilità di salvare il gioco ovunque, non solo nelle locande delle città: un dettaglio proprie della serie Might & Magic che costringe a passeggiate più lunghe del dovuto. Per il resto, la New World Computing merita un encomio per la compattezza dei suoi giochi più recenti: non parlo tanto dei mega richiesti, ma del modo in cui sono organizzati: pochi file, di cui uno enorme, con tutti i dati, e una sola subdir, al contrario di alcuni mattoni con centinaia di file (che sprecano parecchio spazio, tra l'altro) e innumerevoli subdir.

Be', direi che questo conclude tutto: vi lascio al commento, e mi raccomando: tenete le spade ben alte e l'occhio aperto: se qualche cacciatore di passaggio sparasse a un grasso fagiano, potreste sempre riuscire a beccarlo al volo! W.B.



PC

Lo ammetto: la serie M&M mi è sempre piaciuta, ma per questo quarto episodio ho qualche riserva. Non so se l'avete notato, ma il programma in sé ha subito poche modifiche rispetto a M&M3, mentre tra i primi tre episodi le differenze sono state notevoli, soprattutto tra il secondo e il terzo. I programmatori qui si sono limitati a migliorare un po' le animazioni grafiche dei vari negozi e ad aggiungerci il parlato, includendo qualcos'altro qua e là nell'inventario, per esempio) e ampliando le dimensioni delle zone, ma non si può certamente parlare di vera innovazione: solo lo scenario del gioco è totalmente diverso, e ci mancherebbe! A proposito di mancare: se installerete MM4 sul vostro povero ardisco superingegnato, vi mancheranno dopo l'operazione circa quattordici mega: nemmeno Ultima Underworld occupa così tanto. A parte le note più o meno dolenti, M&M4 vi offrirà un gran mega gioco di ruolo, peccato per le carenze tecniche e un manuale anemico.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

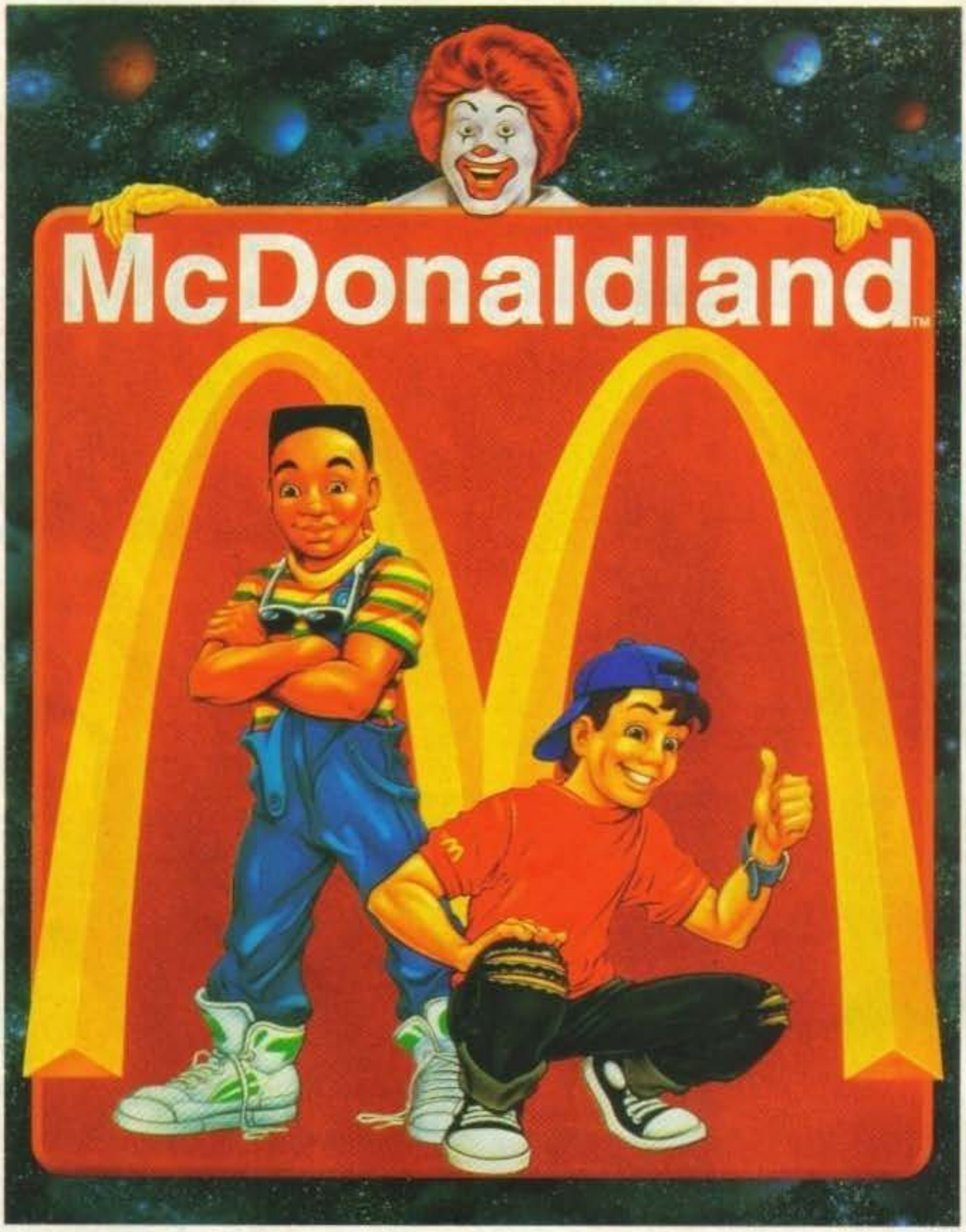
GLOBALE 91%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FANTASTICO MONDO DI...



ENTRA NEL FANTASTICO MONDO DI...

Fai la conoscenza dei M.C. Kids, ovvero di Mick e Mack... i ragazzi più birbanti di McDonaldland. Ora che HAMBURGLAR se l'è data a gambe portandosi dietro la borsa magica di Ronald, i M.C. Kids hanno bisogno di te per scovarlo! Dovrai muoverti velocemente per schivare brutti ceffi quali GOFERIT e I PSYCHO, risolvere indovinelli ed esplorare i livelli segreti di McDonaldland.

C64 C	L. 29.900
C64 D	L. 29.900
AMIGA	L. 49.900
PC	L. 49.900

Virgin GAMES

LEADER DISTRIBUZIONE

THE FOLLOWING ARE TRADEMARKS OF McDONALD CORPORATION: MC KIDS, RONALD, RONALD McDONALD, GOLDEN ARCHES, WHO, MACK, HAMBURGLAR, BIRDIE THE EARLY BIRD
© 1992 McDONALD'S CORPORATION © 1992 VIRGIN GAMES LTD 1992
CADARIO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

VIRGIN per Amiga L. 49.900

motörhead

Se le chitarre distorte vi fanno pensare ad immensi campi in fiore e amate bere sempre qualcosa di forte mentre passate sopra i vostri lunghi capelli, allora avete in comune qualcosa con il personaggio del gioco..

Difatti in questo nuovo gioco della Virgin vi troverete nei panni di un tipicissimo capo carismatico di una band metallara il cui compito è quello di liberare i componenti della stessa, dopo una sera d'incontrollate perversioni. Il gioco si sviluppa sulla falsariga di Double Dragon, nel senso che per proseguire dovrete mazzulare ben bene i vostri avversari. Il bello è che oltre alle classiche mosse tipiche di ogni picchiaduro, ci si può servire anche di alcune armi extra come un'alitata fetente (e qui potrei iniziare un lungo discorso riguardo ad alcune persone..)(anche se non ti riferisci a me: comincia col toglierti quegli alveari che ti si annidano fra i capelli e poi riparliamone... NdMax) oppure un assordante accordo di chitarra (mi sembra un do, ma non ne sono poi così certo) che distruggerà in men che non si dica l'avversario che vi ostruisce la strada, una terza possibilità è invece quella di sfruttare lo scatto e l'accelerazione di Ben Johnson, in quanto avete la possibilità di correre per tutto lo schermo. Il primo livello si svolge in una tranquilla strada di periferia nella quale incontrerete tre brutti ceffi che non mancheranno di crearvi dei problemi. Una volta eliminati ne arriveranno altri tre sempre uguali (inteso come vestito...) fino a quando non arriverete alla fine della strada, dove potrete liberare un vostro amico ammenettatoo al muro. Fatto questo vi impossesserete di una moto e con il vostro amico vi dirigerete alla birreria più vicina, avendo la possibilità durante il tragitto di raccogliere alcuni bonus come monete o mosche (che servono a dar fastidio all'avversario..), barattoli con succo d'aglio e peperoncino (o almeno presumo, visto l'effetto che hanno).

Arrivati alla birreria dovrete acchiappare al volo le birre che il barista vi servirà contemporaneamente su diversi tavoli (c'era un gioco con lo stesso concept anche sul mitico Commodore 64, ma attualmente mi sfugge il nome... (Tapper, oppure era "Il Barista"? NdMax). Naturalmente più pinte di birra riuscirete a prendere maggiore sarà il bonus ricevuto. Il secondo livello è un tipico ambiente Western in cui avrete a che fare con Tex, Clint, e Dolly, si passa quindi al mondo giapponese (poteva mancare?) con quattro personaggi diversi Mr.Akagi, Shinji (antenato del nostro Shin), Tojo e Sumo, mentre nel quarto vagherete in una specie di cimitero dei rottami distorti, arrugginiti proprio come se vi sentiste a casa vostra!. Nel quinto livello vi troverete invece in una cattedrale in cui miticismo e perversione si fonderanno in tutt'uno per la gioia di tutti noi. Anche alla fine di questo incontrerete uno schermo bonus. Infine nell'ultimo livello ("Rave on") dovrete finalmente recuperare l'ultimo componente della band, il batterista. Anche in questo caso potrete usufruire di un livello bonus che...

Alessandro Montoli

Amiga

Il gioco non presenta alcuna novità e non colma alcun buco del software, per scarsa disponibilità di titoli, anche se nel complesso è realizzato bene.
Sicuramente potrà far felici tutti quelli a cui piace il metallo e la musica hard, per gli altri può solo rappresentare un picchiaduro sufficientemente appassionante con il quale intrattenersi per qualche pomeriggio..

TECNICA:	GLOBALE 83%
GIOCABILITA':	
INNOVAZIONE:	

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2-40138 BOLOGNA
Tel. 051/343504 - 051/347736
051/343362 Fax 051/344906

STOP!! alla ricerca spasmodica del prezzo più basso in rapporto alla qualità e al servizio
alla ricerca del servizio accurato pre e post-vendita
alla ricerca della disponibilità
alla ricerca delle riparazioni veloci
alla ricerca di consulenza qualificata
alla ricerca di novità in assoluto.

DOVE SIAMO A BOLOGNA

ORARIO:DALLE 9 ALLE 19:30 CONTINUATO
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

Hardware e software per Commodore e PC, specializzati in accessoristica per Amiga vastissimo assortimento di genlock, espansioni, schede grafiche, hard disks interni ed esterni, schede acceleratrici, prodotti professionali, digitalizzatori audio-video importazione diretta e assortimento completo di consoles e cartdriges!!!!

OGGI COMPUTER ONE E' IN GRADO DI OFFRIRTI: LA PIU' VASTA GAMMA DI PERSONAL COMPUTERS

Assemblati su misura per qualsiasi tipo di esigenza, dal semplice 286 20 Mhz ai veloci 386/33 e 40 Mhz ai sofisticati 486/33 Mhz ai NUOVISSIMI 486/50! I contenitori? dal comodo "mini slim" per chi ha esigenze di spazio al desktop, minitower, tower e maxi/tower! Gli hard disks? dal 40 Mb al 2 Gb inoltre qualsiasi tipo di scheda video, monitors accessori. Un esempio? PC 286/20 Mhz, 1Mb ram, cabinet da tavolo, drive 3",5 1,44 Mb, controller per drive ed hard disk, 2 uscite seriali, 1 parallela, 1 porta joystick, hard disk da 40 Mb, tastiera italiana monitor VGA, scheda vga 800x600 testato e garantito per 12 mesi **LIT. 1.285.000 !!!**

INOLTRE

OFFERTA ESPANSIONI AMIGA
AMIGA 500 E PLUS

512Kb no clock	L.65.000
512Kb + clock	L.78.000
512Kb esp 2Mb+clock	L.95.000
1Mb per A500 plus	L.150.000
1,5Mb int.exp a 4Mb+clock	L.259.000
2 Mb int.exp a 4Mb+clock	L.299.000
2,5Mb int.exp a 4Mb+clock	L.339.000
3Mb int.exp a 4Mb+clock	L.379.000
4Mb int. con clock	L.459.000
6Mb int. con clock NOVITA	L.843.000
8Mb SUPRA esterna passante	L.999.000

AMIGA 2000 e 3000

2Mb espandibile a 8Mb	L.340.000
4Mb espandibile a 8Mb	L.500.000
8Mb	L.799.000
Moduli SIMM 1Mb 70ns	L. 83.000

Disponibili inoltre: Linea completa stampanti EPSON, NEC, PANASONIC, STAR, OKI, MANNESMAN, CANON, KODAK accessoristica specialiwùzzata per Amiga e PC grafica professionale, GENLOCK, digitalizzatori, software grafico professionale. Richiedete il nostro caralogo **GRATUITO!**

PREZZI IVA INCLUSA
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

APERTI DALLE 9 ALLE 19:30
ORARIO CONTINUATO

VXL 30 25 MHZ PER
A500 E 2000 LIT. 660.000

VXL 30 40 MHZ PER A500 E 2000
CON COPROCESSORE MATEMATICO
68882LIT. 1.399.000

ECCEZIONALE SUPEROFFERTA
Ad Speed per A500 e 2000 LIT. 289.000

AMIGA 2000	**L. 1.049.000**
Amiga 3000 25/52	**L.2.900.000**
Amiga 4000 25/100	**L.3.950.000**

A600 + 1 GIOCO
originale in omaggio
£. 520.000

A600 HD + 1 GIOCO
originale in omaggio
£. 799.000

Personal Computer con:
Mouse, Dos & Windows originali
£. 1.285.000

HARD DISKS
INTERNI PER A500/A2000 - NOVIA -
Si tratta di hard disks da 2,5" con controller At-Bus da installare sul 68000. Di semplice installazione, non richiedono saldature!!!!
LASCIA LIBERO IL BUS ESTERNO (A500)
NON SI UTILIZZA SLOT (A2000)

20 Megabytes	Lit. 499.000
40 Megabytes	Lit. 699.000
60 Megabytes	Lit. 1.199.000
85 Megabytes	Lit. 1.499.000

INTERNI PER A500/A2000 NOVIA/ADSPEED
Come i precedenti ma con ADSPEED 16Mhz già incorporato!!!!

20 Megabytes/ADSPEED	Lit. 899.000
40 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.099.000
60 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.539.000
85 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.799.000

INTERNI PER A500/A2000-PRIMA-

Si tratta di Hard Disks QUANTUM da 3,5" da installare al posto del drive interno. Compreso nella confezione un BOOT DFI: elettronico che permette di riconoscere automaticamen-te il primodrive esterno cone DFO: nessuna saldatura!!!!

52 Megabytes	Lit. 849.000
105 Megabytes	Lit. 1.259.000
120 Megabytes	Lit. 1.379.000
240 Megabytes	Lit. 1.989.000

INTERNI PER A500/A2000 -PRIMA/ADSPEED

Come i precedenti ma con ADSPEED 16 Mhz già incorporato!!!!

52 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.239.000
105 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.649.000
120 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.769.000
240 Megabytes/ADSPEED	Lit. 2.379.000

ESTERNI PER A500 SCSI

GVP IMPACT II 105Mb exp 8Mb	Lit. 1.500.000
DATAFLYER 52Mb exp 8Mb	Lit. 945.000
DATAFLYER 105Mb exp 8Mb	Lit. 1.329.000
DATAFLYER 120Mb exp 8Mb	Lit. 1.465.000
OCTAGON 508 52Mb exp 8Mb	Lit. 999.000
OCTAGON 508 105Mb exp 8Mb	Lit. 1.419.000
OCTAGON 508 120Mb exp 8Mb	Lit. 1.539.000

COME ORDINARE:

telefono
051-343.504
051-343.362

nuova linea
051-347.736
fax 051-344.906

posta
COMPUTER ONE
VIA VELA 12/2
BOLOGNA

SPEDIZIONI :
Pagamento anticipato NESSUNA SPESA
Pagamento contrassegno: a forfait Lit. 12.000
Corriere (pagamento anticipato): a forfait: Lit. 40.000

TUTTI I MARCHI ELENCATI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER ONE E'...SCUOLA E LAVORO
...E' GIOCO E DIVERTIMENTO

80286/20 Mhz, 1Mb di Ram, 2 Seriali, 1 Parallela, 1 Porta Game, Controller AT BUS, FDD 3,5" 1,44Mb, Cabinet da Tavolo o Minitower, Scheda Vga 800x600 Hard Disk 40 Mb, Tastiera Estesa Italiana, Monitor Monocromatico VGA

Lit. 949.000+iva

Per Monitor 1024x768. 28 Dp Colore 14" aggiungere

Lit. 270.000+iva

In omaggio Mouse a tre tasti, tappetino mouse, adattatore 9/25 pin

DOVE
QUALITA'
DISPONIBILITA'
PREZZO
E CORTESIA
NON
MANCANO
MAI!

80386/25 Mhz, 2Mb di Ram, 2 Seriali, 1 Parallela, 1 Porta Game, Controller AT BUS, FDD 3,5" 1.44Mb, Cabinet da Tavolo o Minitower, Scheda Vga 800x600 Hard Disk 80 Mb, Tastiera Estesa Italiana, Monitor Colore 14" 1024x768,28 Dp

Lit 1.399.000+iva

In Omaggio Mouse a tre tasti, tappetino mouse, adattatore 9/25 pin.

80386/33 Mhz, 64Kb Cache, 2Mb di Ram, 2 Seriali, 1 Parallela, 1 Porta Game, Controller AT-BUS, FDD 3,5" 1.44Mb, Cabinet da Tavolo o Minitower, Scheda Vga 800x600 Hard Disk 80Mb, Tastiera Estesa ITA, Monitor Colore 1024x768,28 Dp.

Lit. 1.490.00+iva

In Omaggio Mouse a tre tasti, tappetino mouse, adattatore 9/25 pin

80386/40 Mhz, 128Kb Cache, 2Mb di Ram, 2 Seriali, 1 Parallela, 1 Porta Game, Controller AT-BUS, FDD 3,5" 1.44Mb, Cabinet da Tavolo o Minitower, Scheda Vga 800x600 Hard Disk 80Mb, Tastiera Estesa ITA, Monitor Colore 1024x768,28Dp.

Lit. 1.590.000+iva

In Omaggio Mouser a tre tasti, tappetino mouse, adattatore 9/25 pin.

80486/33 Mhz, 64 Kb Cache, 4Mb di ram, 2 Seriali, 1 Parallela, 1 Porta Game, Controller AT-BUS, FDD 3,5" 1.44Mb, Cabinet da Tavolo o Minitower, Scheda Vga 1280x10241Mb, Hard Disk 120 Mb, Tastiera Estesa ITA, MONITOR COLORE 1024x768,28Dp

Lit. 2.450.000+iva

In Omaggio Mouse a tre tasti, tappetino mouse, adattatore 9/25 pin

VASTA
DISPONIBILITA'
CONSOLE
VIDEO GAMES

80486/50 Mhz, 64Kb Cache, 4Mb di ram, 2 Seriali, 1 Parallela, 1 Porta Game, Controller AT-BUS, FDD 3,5" 1.44Mb, Cabinet da Tavolo o Minitower, Scheda Vga 1280x1024 1 Mb, Hard Disk 120Mb, Tastiera Estesa ITA, MONITOR COLORE 1024x768,28 Dp.

Lit. 2.950.000+iva

In Omaggio Mouse a tre tasti, tappetino mouse, adattatore 9/25 pin.

OFFERTA ROCHARD PER AMIGA

ROCHARD + HD 40MB £ 790.000
ROCHARD + HD 80MB £ 890.000
ROCHARD + HD 170MB £ 1.040.000

OFFERTA GVP

HD SERIE II PER A500-52MB

£ 899.000

COME ORDINARE:

telefono
051-343.504
051-343.362

nuova linea
051-347.736
fax 051-344.906

posta
COMPUTER ONE
VIA VELA 12/2
BOLOGNA

SPEDIZIONI :
Pagamento anticipato NESSUNA SPESA
Pagamento contrassegno: a forfait Lit. 12.000
Corriere (pagamento anticipato): a forfait Lit. 40.000

TUTTI I MARCHI ELENCATI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WAXWORKS

Generalmente quando si pensa ad un racconto dell'orrore ambientato in qualche imprecisato museo delle cere, si pensa al massimo a delle "cere" che si animano e poi fanno la pelle agli incauti visitatori. Ma qui no! La trama del gioco è veramente al di là di un simile banale concetto e la vostra sorte è orrendamente peggiore!

Vi anticipo subito che la trama è parecchio contorta, anche perché è composta da una storia di cornice e da quattro sotto-storie.
Detta in parole povere, pare che il vostro caro fratello gemello, un certo Alex, abbia giocherellato un po' troppo colla magia nera. Risultato: una pesante maledizione si è abbattuta sul mondo e nel giro di qualche giorno, se VOI non interverrete, per gli abitanti del pianeta sarà la fine.
Fin qui sembra la solita storia campata per aria. Peccato che vostro zio Boris abbia sadicamente trovato il modo per porre un freno a tutte queste rogne multiple. Si dà il caso, infatti, che nella sua tetra villetta siano presenti quattro sculture di cera che, se usate nel modo giusto, si riveleranno portali spazio-temporali necessari per passare a locazioni dove lo scompiglio è già avvenuto e quindi per rimettere tutto a posto.
E non avevamo parlato di parenti? E beccateveli! Pare infatti che nelle suddette quattro "ambientazioni" (Egitto, Inghilterra Vittoriana, Cimitero e Miniera) un vostro gemello abbia combinato un casino ogni volta diverso, con un unico fattore denominatore: la magia nera.
Ad esempio nello scenario egiziano vostro fratello impersona un malvagio sacerdote in procinto di immolare sull'altare del dio Anubi (il dio della morte) la vostra futura sposina con la banale scusa che è una "candida vergine di nobili origini". Non contento, l'ha rinchiusa in una piramide piena di labirinti e trappole varie, nonché di fedeli guerrieri e qualche antipatico mostriciattolo.
Non parliamo poi dell'Inghilterra vittoriana. Siete addirittura il fratello di Jack lo Squartatore e il fatto di somigliargli non poco non vi aiuta per niente con poliziotti e cittadini impauriti. Figuratevi poi cosa devono pensare nel vedervi vicino a una donna squartata, soprattutto se avete in mano la sua borsetta! Vi toccherà dunque come minimo travestirvi e poi indagare nell'ambiente preferito da Jack per scovarlo: le donne di malaffare.
Se invece avete intenzione di inoltrarvi nel cimitero, sappiate che il vostro gemello si è circondato di orde di creature non-morte, dai comunissimi zombie ai ben più pericolosi vampiri senza per questo dimenticare tutte le "creature" intermedie. E dov'è il problema, direte voi? Beh, spero che sappiate che generalmente le vittime dei non-morti diventano non-morti a loro volta... Vedete quindi di muovervi se

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

non volete trovarvi davanti l'intera popolazione terrestre ridotta in questo stato.
Manca all'appello solo la miniera di ferro, dove pare, anzi è ormai assodato che un altro dei vostri gemelli abbia utilizzato qualche strano intruglio probabilmente radioattivo per mutare la sua struttura fisica. Fatto sta che è diventato una specie di mutante vegetale senza più alcuna capacità deambulatoria, ma ignote risorse secondarie. Risorse che evidentemente gli hanno permesso di trasformare in mutante ogni persona che, suo malgrado, si aggirava da quelle parti.
E ancora non sapete la cosa più bella! Dovete affrontare simili pericoli senza uno straccio di arma alla partenza! Vostro zio non vi ha certo equipaggiato alla bisogna, fidando forse sulle vostre capacità superiori, ragion per cui dovete in qualche modo arrangiarvi, tenendo conto che non potete viaggiare avanti e indietro per gli scenari. Una volta che siete in uno dovete completarlo oppure ricominciare da capo il gioco per cambiarlo.
Comunque la faccenda non è così disperata. Chissà perché vi trovate sempre vicino a qualche cadavere a cui strappare l'arma che ha causato la sua morte (forse vostro zio non è poi così imprevidente). Poi potete anche trovare altre armi proseguendo nel gioco.
Per quanto riguarda le magie, invece, è il buio. Voi non avete praticamente nessuna capacità e solo vostro zio vi potrà aiutare di volta in volta, a patto che raccogliate per lui certi oggetti. Tra di voi, infatti, c'è una specie di filo diretto, fatto di consigli e spiegazioni, garantito da una sfera magica a vostra disposizione fin dall'inizio del gioco.
Del resto non avete molta altra scelta: riposare per rigenerare hit-points perduti non è decisamente possibile, magie curative non sapete neanche lontanamente concepirle, i punti ferite non si rigenerano molto in fretta solo a vagare senza meta (molto più che in altri giochi, comunque): è gioco forza ricorrere al munifico zio prima o poi.
Molto altro non c'è da dire: l'interfaccia è praticamente la stessa di Elvira 1 e 2, i programmatori sono gli stessi, l'horror è più o meno il solito, anzi è ancora più pesante del solito, ecc.
Trattasi comunque, per quei pochi che di Elvira non sanno niente e che vogliono cominciare proprio con Waxworks a conoscere il mondo del videohorror, di un gioco di ruolo con visuale in soggettiva alla Dungeon Master, Eye of the Beholder e compagnia bella, con la piccola differenza che ambientazioni, mostri vari e schermate statiche (in particolare quelle di morte prematura, ogni volta diverse) sono piene di membra in decomposizione e altre amenità poco piacevoli. Nel caso che optiate quindi per il grande passo non vi resta che avere un 286 (minimo 12 MHz) con 640K RAM, mouse e otto/nove Megabyte disponibili sul vostro hard disk.

G.B.

PC

Cosa poteva mai andare a concepire una casa come la Horror Soft dopo due capitoli sulla prorompente Elvira? Un platform game teneroso? Ma fatemi il piacere! Un nuovo RPG horror ancora più sadico, splatteroso e cruento per la gioia dei tanti appassionati che non si impressionano neanche davanti al peggiore dei mostri mutanti. E infatti direi che ci siamo proprio. I 4 sceriari sono quello che ci vuole per offrire una variegata scelta di emozioni e sudori freddi, anche se due di essi potevano essere disegnati molto meglio (gli standard grafici odierni sono quelli che sono...). La parte sicuramente più appetibile del gioco è il fatto che ogni scenario è un po' un gioco a sé stante, con regole proprie che non si rifanno esattamente a quelle di un RPG classico. L'ambientazione vittoriana (quella di Jack lo squartatore), ad esempio, ci offre una specie di giallo/"caccia all'uomo". Questo, però, non significa che, pur non essendo un vero RPG, non si debba sentire la mancanza di cosette ormai più che normali come la mappa automatica (certe locazioni sono davvero caotiche) o un bel mucchio di magie. In effetti proprio questi due difettucci summenzionati, insieme alla scarsa definizione di alcune ambientazioni, lo pongono un gradino sotto rispetto alla concorrenza. L'unico vero pregio di questo gioco è e rimane, dunque, quello di racchiudere qualcosa come quattro film dell'orrore in uno e di farlo bene: i mostri sono davvero ben disegnati (mancherebbe qualche frame di animazione, ma va benissimo anche così) e l'atmosfera è tetramente invitante, grazie anche a una colonna sonora adatta al genere. A questo punto non vi resta che domandarvi: trattandosi di un gioco contenente immagini anche piuttosto cruente, siete sicuri di poter resistere all'impatto?

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 88%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Vi perdete sempre il telegiornale su un canale, mentre state guardando la partita di calcio sull'altro?

P.I.P. VIEW ha la soluzione!

Il P.I.P. VIEW è un dispositivo elettronico esterno con telecomando, il quale permette di avere sul vostro televisore l'immagine nell'immagine. Con il P.I.P. VIEW potete guardare un programma nell'immagine principale, e contemporaneamente fare la scansione degli altri canali su quella secondaria, grazie al fatto che vi è un sintonizzatore incorporato. Possiede inoltre tre ingressi AV che consentono di collegare tre segnali in ingresso contemporaneamente.

L. 360.000
(IVA INCLUSA)

Per maggiori informazioni telefonate al numero **015/2539743** r.a.
o inviate richiesta via fax al numero **015/8353059**

ROCTEC ELECTRONICS LTD.

E S I s.n.c. Via F. Bianco, 7 - 13062 Candelo (VC)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Key = Comp

...Un sogno da gioco
...Una favola di realtà

286

486

386

PESO TOTALE CON HDD SOLO 3KG

Personal Computer	GIOCO	FAX ⇔ MODEM
STAZIONE P.O.S.	STAZIONE LAN	DATI TECNICI:
		286 -386sx25 - 486sx25 HDD da 40 a 200Mb FDD 1.44Mb 3.5" 2 PORTE SERIALI 1 PORTA PARALLELA MEMORIA da 4 a 16Mb SCHEDA 4x1 VGA▫PAL▫ADLIB▫JOISTIK

❍ Distributore esclusivista ITALIA ❍

Ma. S. E.
Via San Romano 75
Tel. 0532/767800
Fax 0532/767375
44100 Ferrara

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

US GOLD/ACCESS per PC L. 119.900

AMA

GUARDIA

Laggiù
parte nel
foresta amazz
pericolose trib
non avere contatti
le una sacca piena
chietti, brillanti da quat
Uzi. A proposito... ho prop
sono nei guai. Aiutooo!

Forse l'idea dei selvaggi che vadano trattati come dei poveri ignoranti completamente ignari della tecnologia moderna vi sembrerà un pochino antiquata, ma questo non è un problema. Mi sono ricordato or ora che il gioco è ambientato nel 1957 e quindi la manifesta inciviltà di certe tribù è più che logica. Non stupitevi, quindi, se durante le vostre peregrinazioni vi imbattete in una tribù di tagliatori di teste o di banali antropofagi (detto in modo un po' più brusco: cannibali). Fa parte dei rischi della vita in Amazzonia, s'intende... Scherzi a parte vi starete già domandando cosa cavolo ci state a fare in un simile luogo a rischiare la pelle e in effetti c'è una lunga storia dietro costellata di misteri tutti da svelare.

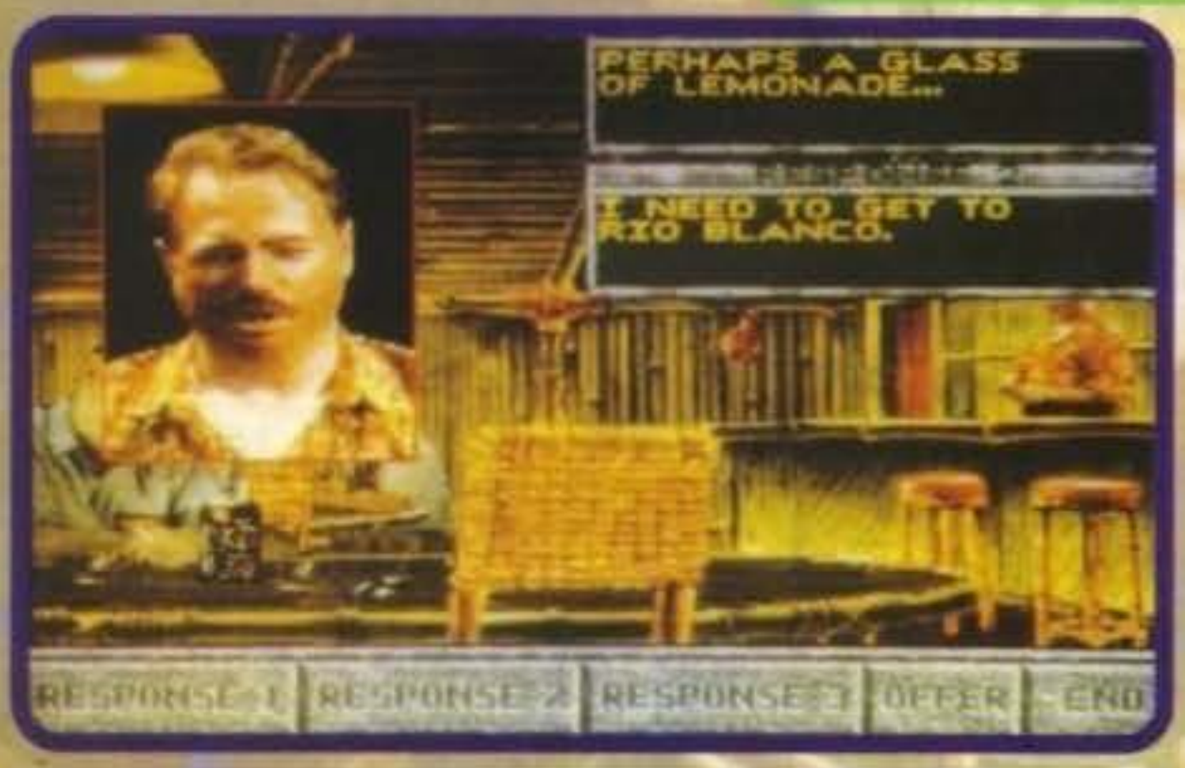
Tutto cominciò il giorno in cui vostro fratello Allen Roberts (voi impersonate un certo Jason) decise di andare ad esplorare il Rio delle Amazzoni alla ricerca di un imprecisato tesoro. La vostra ditta (eh, sì, eravate anche colleghi), ovviamente, finanziò la spedizione senza battere ciglio (non era certo la prima, intendiamoci). Ma ben presto si venne a sapere che i partecipanti erano stati assaliti nottetempo e in gran parte trucidati a colpi di frecce avvelenate. Di vostro fratello, nessuna traccia.

Un bel giorno, però, questi vi recapita uno strano pacco postale, contenente informazioni essenziali: indicazioni varie sul come scoprire il vero obiettivo delle sue ricerche e, soprattutto, un messaggio in codice con scritto il modo per mettersi in contatto con lui.

E pressapoco qua comincia la vostra avventura. Nel tentativo di scoprire a cosa stesse lavorando vostro fratello vi ritrovate ben presto la casa devastata da loschi e ignoti figuri: a quanto pare qualcuno è interessato almeno quanto voi a trovare Allen Roberts, ma apparentemente non ce l'ha ancora fatta a scoprire dove si sia rintanato.

Che dire? Se prima avevate anche tirato un respiro di sollievo nell'apprendere che vostro fratello era vivo e vegeto, ora non potete più stare tranquilli, perché pare proprio che qualcuno voglia fargli sputare quello che sa e poi ucciderlo.

Un'assidua ricerca all'interno della vostra ditta vi chiarirà un pochino le cose. Pare che Allen sia sulle tracce di un tesoro dei "conquistadores" consistente in enormi smeraldi dall'incommensurabile valore e che un simile tesoro faccia molta gola a certe organizzazioni militari di stanza nel territorio amazzonico.Detto questo, non vi resta che salpare alla volta del Sudamerica seguendo le indicazioni



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMAZON
...S OF EDEN

qualche
smisurata
ca si annidano
on cui è meglio
za avere sulle spal-
erline colorate, spec-
soldi e una mitragliatrice
limenticato l'Uzi. Mi sa che

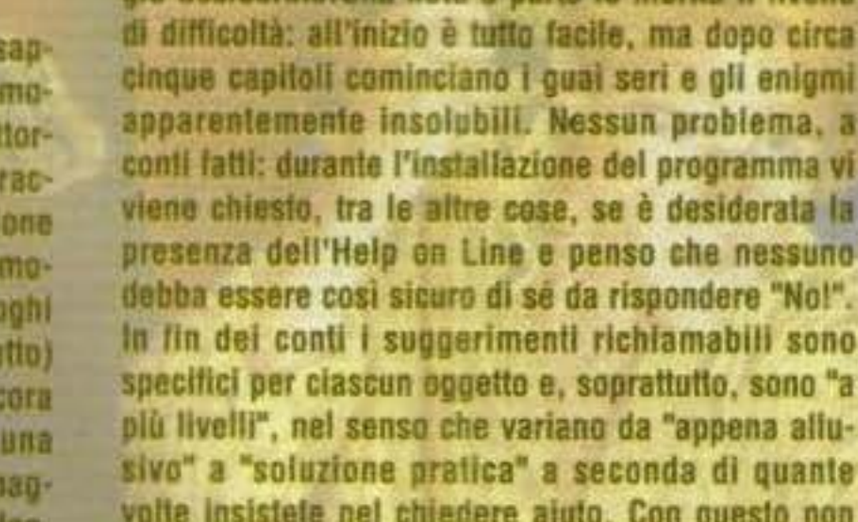
in codice di Allen. Dopo aver rischiato sì e no sei volte la vita, lo ritroverete finalmente all'interno di una grotta sperduta grazie anche ad un'avvenente biondina di nome Maya. E sarete in tre a dover lottare per la vita...

Ora penso proprio di avervi detto fin troppo: sappiate che, giusto per catturare un minimo di atmosfera cinematografica, il gioco è diviso in quattordici episodietti separati e la storiella che vi ho raccontato è un brevissimo riassunto dell'introduzione e di sei capitoli completi.Ma il grosso dell'atmosfera cinematografica sarà racchiusa nei dialoghi coi personaggi e nelle poche (ma sempre d'effetto) sequenze d'intermezzo a tutto schermo. Se ancora non l'avete intuito, infatti, Amazon vi offre una discreta dose di interazione con tanto di personaggi animati parlanti (anche col semplice alloparlantino) e con struttura ad albero dei dialoghi.

Per il resto si comporta come una normale avventura a ricerca di oggetti (un pochino datata, s'intende), con tanto di icone in basso allo schermo, controllo via mouse, eccetera.

La vera novità (se così si può definire) è data da diverse sezioni in tempo reale dove bisogna letteralmente fare la cosa giusta (o le cose giuste) nel minor tempo possibile o in un determinato lasso di tempo. Qualche esempio? Non molto dopo l'inizio vi toccherà aprire frettolosamente un bidone dei rifiuti prima che un orso affamato decida di mangiarvi. E ancora: l'aereo in viaggio per il Perù precipiterà nel Rio delle Amazzoni e vi toccherà cercare un battello di fortuna prima che si inabissi lasciandovi alla mercé dei piranha.Da quasi metà gioco in poi c'è anche la possibilità (probabilmente mutuata pari pari da Indiana Jones 4 della Lucasfilm) di controllare più personaggi contemporaneamente e trarre vantaggio dalle loro specifiche caratteristiche (esempio: Maya è una gran bella figliola e va benissimo per convincere uomini recalcitranti). A tal fine si aggiungeranno un paio di icone nella finestra principale per permettervi di selezionare il personaggio desiderato.Una nota a parte lo merita il livello di difficoltà: all'inizio è tutto facile, ma dopo circa cinque capitoli cominciano i guai seri e gli enigmi apparentemente insolubili. Nessun problema, a conti fatti: durante l'installazione del programma vi viene chiesto, tra le altre cose, se è desiderata la presenza dell'Help on Line e penso che nessuno debba essere così sicuro di sé da rispondere "No!". In fin dei conti i suggerimenti richiamabili sono specifici per ciascun oggetto e, soprattutto, sono "a più livelli", nel senso che variano da "appena allusivo" a "soluzione pratica" a seconda di quante volte insistete nel chiedere aiuto. Con questo non solo non rischiate di sapere troppo ma vi assicurate il proseguimento in praticamente qualsiasi situazione.A questo punto non ci resta che parlare dell'hardware necessario: Solita roba! Un PC 286 con 640K RAM, VGA e stavolta anche SuperVGA VESA compatibile, hard disk con 8 Mega liberi almeno. Per quanto riguarda i dialoghi campionati, nessuna controindicazione: anche l'alloparlantino di serie debitamente amplificato (il cosiddetto sistema Realsounds) farà un figurone. Ma i possessori di schede sonore potranno anche godersi qualche discreta musichetta.

G.B.



PC

Che sia uno sviluppo tecnico di Martian Memorandum (ricordate? Il seguito di Mean Streets) è indubbio e non può essere che un punto a favore. Che sia supportata la SuperVGA è un altro piccolo passo avanti verso il superamento dell'ormai obsoleto modo VGA 320x200 a 256 colori. Eppure non posso ritenermi pienamente soddisfatto. Prima di tutto perché non mi sembra più concepibile che, con tutti questi adventure ultravanzati in giro, si debba ancora posizionarsi manualmente vicino ad un oggetto prima di poterlo raccogliere o usare. Poi, perché in fin dei conti la parte che più mi era piaciuta di Martian Memorandum era quella cinematografica, con tanto di animazioni e discorsi digitalizzati in piena sincronia e qui viene usata in modo completamente diverso. E', come dire, più diluita, nell'arco di tutto il gioco, col risultato che potrete strappare (nei casi fortunati) sì e no un paio di frasi di parlato campionato da ogni personaggio contro le circa cinque di MM. Certo, in Amazon ci sono diversi personaggi in più, ma vatteli a trovare, tenendo conto che il livello di difficoltà è sensibilmente più alto. Poi almeno fosse stata usata in modo più professionale questa benedetta SuperVGA: in pratica ha la stessa identica grafica della VGA solo che contiene anche la schermata dell'inventario grazie alla maggiore risoluzione su schermo. Peccato, dunque. Con qualche piccolo accorgimento in più (primo fra tutti la modernizzazione dell'interfaccia a mouse), sarebbe stato davvero un'ottimo prodotto. In fin dei conti la trama è piuttosto interessante e curiosa e certi enigmi sono davvero insoliti. Una buona avventura.

TECNICA:	☺
GIOCABILITA':	😐
INNOVAZIONE:	☺

GLOBALE **87%**

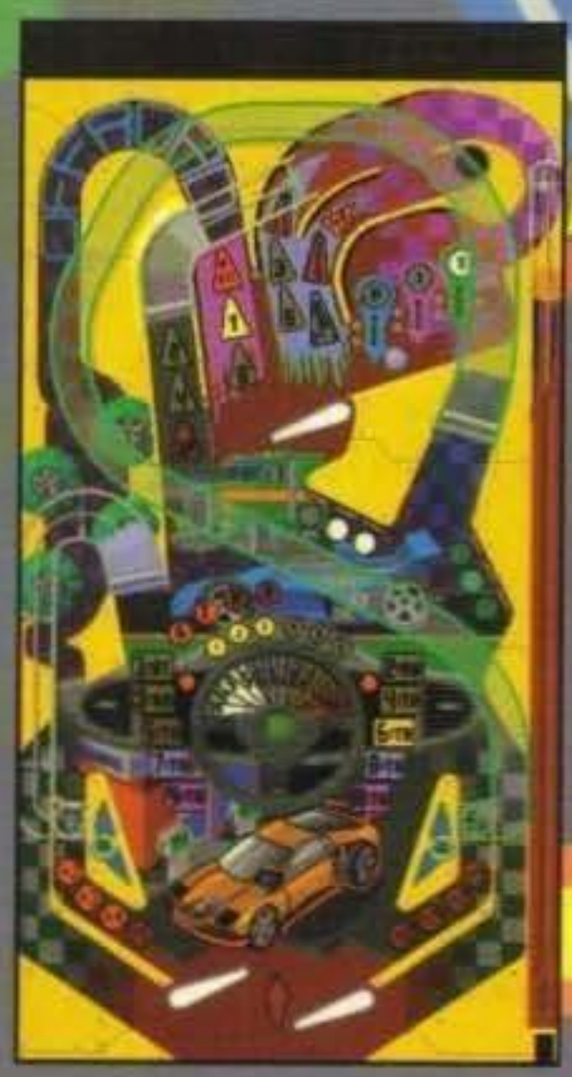
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EBBINGHAUS - ROMA

pinball Fantasies



DOPO "PINBALL DREAMS", 21ST CENTURY ENTERTAINMENT PRESENTA LA PIU' DIVERTENTE SIMULAZIONE DI FLIPPER MAI REALIZZATA!

"PINBALL FANTASIES" TI REGALA QUATTRO NUOVI ENTUSIASMANTI MODULI DI GIOCO, CHE TI TRASPORTERANNO IN UN LUNA PARK, NEL MONDO DELLE AUTO SPORTIVE, NEL VORTICE DEL GIOCO D'AZZARDO O NELL'INCUBO DI UNA TORRE INFESTATA DA MOSTRI E FANTASMI...

"PINBALL FANTASIES" E' RICCO DI STRABILIANTI EFFETTI SONORI, GRAFICHE SPETTACOLARI E ANIMAZIONI COSI' REALISTICHE CHE LA PALLINA POTREBBE SCHIZZARE FUORI DAL VOSTRO SCHERMO!

PINBALL FANTASIES E' DISPONIBILE PER AMIGA

Distribuito in esclusiva da

SOFTEL

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

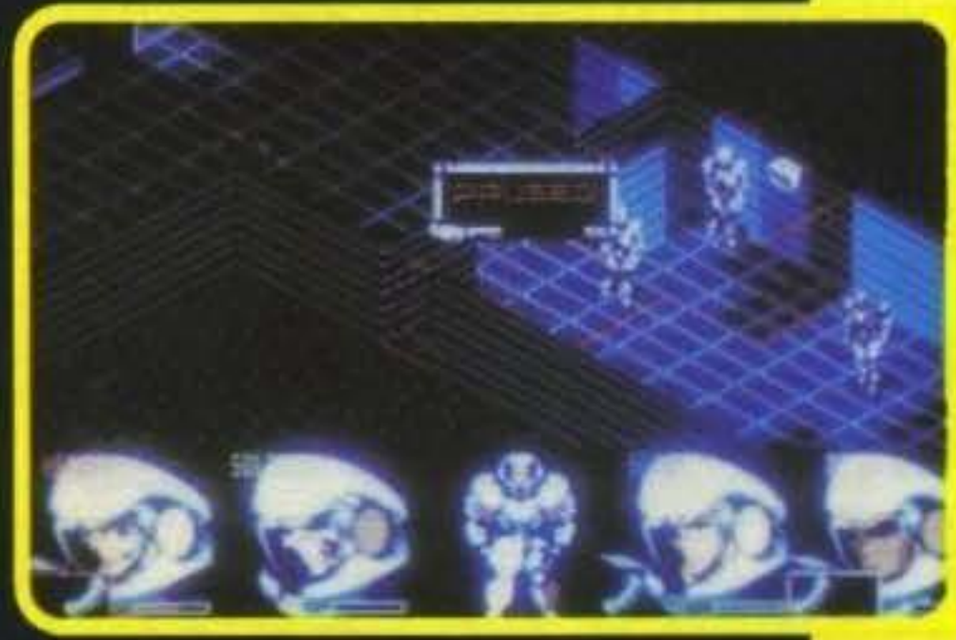
http://www.oldgamesitalia.net/

KRISALIS per Amiga

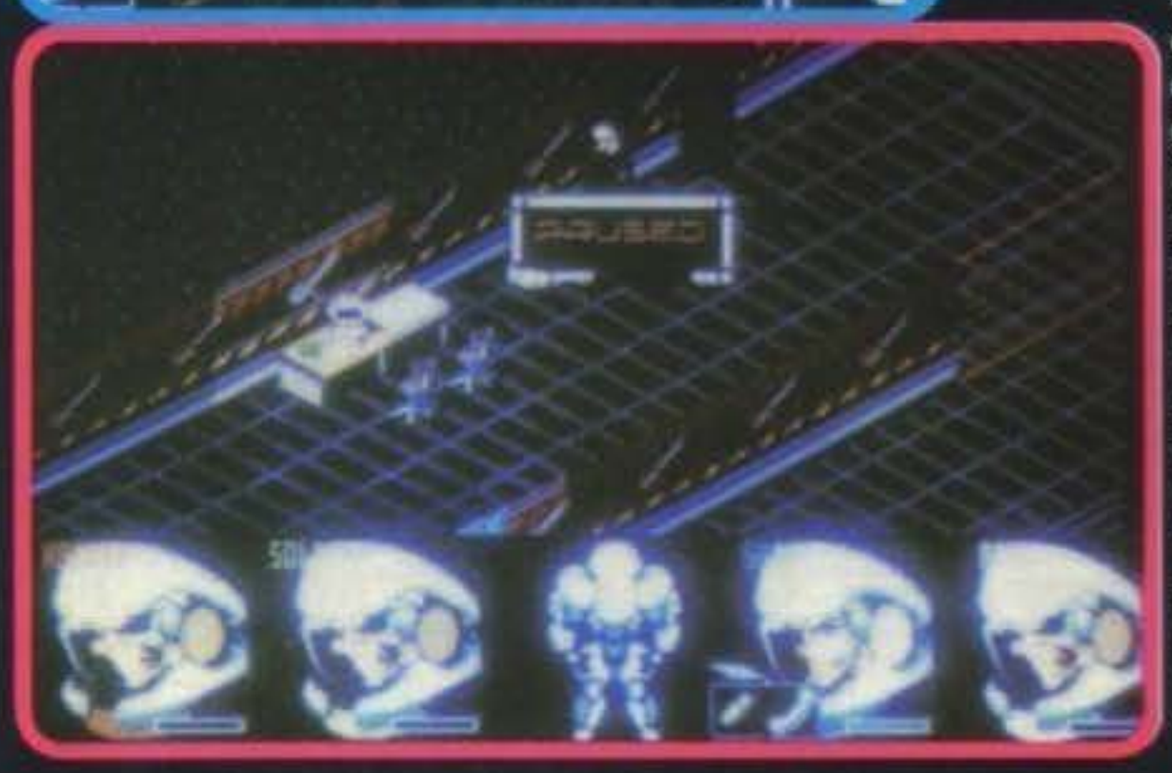
SHADOWORLDS

Vi piace Alien? Andate pazzi per le basi spaziali abbandonate alla deriva nello spazio? Vagate per casa con in testa il casco del motorino facendo finta di essere degli astronauti? Allora non c'è dubbio, non siete normali.

Nell'anno 2927 una serie di comete si abbattè sulla crosta terrestre del pianeta Gazomba II che in quel periodo era stato colonizzato da un piccolo gruppo di uomini; purtroppo l'uomo è curioso di natura, quindi ben presto gli abitanti del gelido pianeta andarono a prendere i meteoriti che in seguito vennero trasportati sulla base spaziale orbitante con frigobar incorporato, dove si sarebbe provveduto alle analisi varie.
Dopo parecchi esami venne scoperto che nelle rocce vi era una forma vivente aliena parecchio arrabbiata e MOLTO affamata, che sfuggì quasi subito al controllo degli umani, con le conseguenze che tutti possiamo ben immaginare.
Dopo sei mesi la federazione terrestre ebbe un colpo di genio, accortasi infatti che da oltre un semestre si era perso ogni contatto con il pianeta Gazomba II, decise di inviare un gruppo di Marins spaziali con il compito di indagare sull'accaduto.



Sorvolando sul fatto che quello che ha curato lo storyboard doveva avere una fantasia mostruosa (ha praticamente fatto un mix tra Alien e La Cosa), penso che i più informati tra voi abbiano già identificato questo prodotto come il seguito spaziale di Shadowlands, che tanto clamore aveva suscitato un anno fa per l'uso di una nuova tecnica chiamata Photoscape.



In pratica il Photoscape ha la funzione di illuminare realisticamente l'area di gioco circostante; naturalmente oltre a ciò ha altre funzione molto importanti, come aprire porte tramite sensori fotosensibili o allontanare alienacci e robot vari.
Sotto l'area di gioco troverete lo schermo di controllo, necessario per far compiere al vostro personaggio una serie di azioni ben distinte, come esaminare, usare armi e oggetti, camminare da solo o in gruppo, etc. Usando il tasto destro del mouse passerete al menu sottostante dove potrete decidere se far riposare il gruppo, cambiare formazione, esaminare gli oggetti dell'inventario, salvare (molto consigliato) o caricare la situazione.

Mirko "TMB" Marangon

Amiga

La realizzazione tecnica di Shadoworlds è indubbiamente mediocre, lo scrolling è piuttosto lento e la grafica lascia parecchio a desiderare.
Anche gli sprite non sono certo il massimo della vita, tanto che paiono fin troppo riciclati dal famigerato Shadowlands, così come sembra posticciamente riesumato il Photoscape che ha subito ben pochi mutamenti.
Ma a questo punto come potrei non parlarvi del fantastico caricamento del gioco, che dopo avervi fatto scegliere le opzioni ed elaborato un vostro personale team, esordisce con un "Loading in expanded memory", che normalmente sta a significare che una volta caricato tutto il programma in memoria, questo non dovrebbe più fare nessun accesso al disco..... e invece no! Pensate, che una volta che tutti i vostri personaggi sono deceduti dovrete rifare il boot e sorbirvi l'intero caricamento, tra l'altro piuttosto lunghetto.
In quanto a giocabilità il programma comunque riesce a sopperire alle gravi lacune tecniche, l'interattività risulta più che discreta e appena riuscirete ad accumulare un bel po' di armi decenti, il gioco si farà decisamente "caldo" (quando farete saltare in aria i "robottoni" del terzo livello capirete!).
Immagino che vi starete tutti domandando se vale la pena o no di acquistare tale gioco, a mio parere se siete dei fan sfegatati di Shadowlands e/o Heimdall fateci un pensierino, se invece cercate un RPG innovativo e tecnicamente sconvolgente rivolgete l'attenzione ad altri lidi.

TECNICA:	☹	GLOBALE
GIOCABILITA':	☺	82%
INNOVAZIONE:	☺	

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPERGAMES

VIA VITRUVIO 37
20124 MILANO
TEL. 02/295.201.80 - 295.201.84

CONSOLE VIDEOGIOCHI

ATARI LINX £. 169.000
ATARI LINX + 4 GIOCHI £. 229.000
ATARI LINX + BATMAN 2 + BORSA £. 239.000
SEGA MEGADRIVE + SONIC £. 280.000
SEGA GAME GEAR + SONIC £. 270.000
NINTENDO CONTROL DECK + 2 GIOCHI £. 150.000
NINTENDO GAMEBOY + TETRIS £. 149.000
NINTENDO SUPER NES + S.MARIO W. £. 390.000

ACCESSORI PER VIDEOGAMES

GAMEBOY ILLUMINATOR £. 40.000
GAMEBOY LENTE + LUCE £. 45.000
GUSCIO GAMEBOY HANDY CARRY £. 20.000
HANDY POWER KIT £. 160.000
BATTERIE RIC. + ALIMENTATORE £. 45.000
HANDY BOY (LUCE+LENTE+CASSE+JOY) £. 79.000
CARRY ALL (BORSA RIGIDA) £. 35.000
MARSUPIO PORTA GAMEBOY £. 39.000
LENTE GAME GEAR £. 25.000
ALIMENTATORE GAME GEAR £. 25.000
SEGA GAMEGEAR HANDY POWER KIT £. 160.000
GEAR TO GEAR CABLE £. 35.000
ALIMENTATORE LINX £. 20.000
KIT CASE MORBIDO PER LINX E ACCESSORI £. 35.000
SUPER SCOPE PISTOLA X SUPERNES £. 160.000

PRO POUCH +

CUSTODIA UNIVERSALE PER
CONSOLE PORTATILI E CARTUCCE
£. 49.000

VASTISSIMO
ASSORTIMENTO DI
GIOCHI PER TUTTE LE
CONSOLE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPERGAMES

VIA VITRUVIO 37 - 20124 MILANO
TEL. 02/295.201.84 - 295.201.80

AMIGA COMPUTERS

A500 VERSIONE 1.3	£. 590.000
A500 PLUS 1 MEGA RAM	£. 590.000
A600 VERSIONE 2.05	£. 499.000
A600 CON 2 MB CHIP RAM	£. 599.000
A600HD 30 MEGA	£. 890.000
A600HD 40 MEGA	£. 950.000
AMIGA 2000	£. 999.000
A3000 25MHz - HD 100 MB	£. 3.100.000
COMMODORE CDTV SYSTEM	£. 1.300.000

ORARI NEGOZIO
DAL MARTEDI' AL SABATO
9:00 - 12:30 / 15:00 - 19:30
LUNEDI' POMERIGGIO
15:00 - 19:30

ESPANSIONI PER AMIGA

512 KBYTES PER A500	£. 80.000
1 MEGA CHIP RAM X A600	DA £. 99.000
1 MEGA CHIP RAM X A500+	£. 150.000
2 MEGA EXT. per A500/A1000	£.290.000
4 MEGA INT. per A500 v1.3	£.490.000
RAMBOARD 2M EXP 8M X A2000	£.500.000
KICKSTART 1.3 PER A600	£. 50.000
KICKSTART 1.3 PER A500 PLUS	£. 80.000
KICKSTART 2.0 PER A500/2000	£. 80.000

CONTROLLER E HARD DISK

CONTROLLER GVP SERIE 2 PER A500/A500 PLUS	£. 590.000
IMPACT GVP SERIE 2 CON HD 40 MEGA	£. 850.000
IMPACT GVP SERIE 2 CON HD 80 MEGA	£. 1.190.000
CONTROLLER SCSI / IDE ROCHARD x A500/A500+	£. 480.000
ROCHARD CON HD 40 MEGA	£. 850.000
ROCHARD CON HD 80 MEGA	£. 990.000
CONTROLLER GVP SERIE 2 PER AMIGA 2000	£. 430.000
GVP SERIE 2 PER A2000 CON HD 85 MEGA	£. 1.080.000
HARD DISK PER A600 INTERNO 2.5"	TELEFONARE
A570 CD-ROM ESTERNO PER A500/A500+	£. 690.000

PER ALTRE CONFIGURAZIONI TELEFONARE

ACCESSORISTICA PER AMIGA

MODEM / FAX-MODEM A PARTIRE DA	**£. 149.000**
HANDY SCANNER B / N 400 dpi	£. 350.000
SCANNER SHARP JX-100 A COLORI	**£. 790.000**
DIGITALIZZATORE VIDEON 4.0	£. 399.000
VIDEO + DIGITALIZZATORE VIDEO VHS / S-VHS	£. 400.000
GENLOCK AMATORIALI E PROFESSIONALI	TELEFONARE
FLICKER FIXER PER AMIGA 2000	£. 350.000
VORTEX GOLDEN-GATE 386SX PER A2000/3000	**£. 1.090.000**
DRIVE INTERNI PER A500/A500 PLUS	£. 150.000
DRIVE INTERNI PER A2000/3000 (specificare)	£. 150.000
DRIVE ESTERNI ROCTEC SLIM 3mS Mitsu. SONY	£. 150.000
MOUSE COLORATI PER TUTTI GLI AMIGA NEW !!!	£. 45.000
OPTICAL PEN MOUSE (PER TUTTI I DISEGNATORI)	**£. 120.000**
MOUSE SELECTOR (SELETTORE MOUSE/JOY)	£. 29.000
INTERFACCIA 4 JOYSTICK (NUOVO MODELLO)	£. 25.000
INTERFACCIA MIDI PROFESSIONALE	£. 90.000
DIGITALIZZATORI AUDIO STEREO HI-FI	TELEFONARE
ADATTATORI, CAVI, ALIMENTATORI, ETC.	TELEFONARE

NUMEROSE RIVISTE ESTERE CON DISCHETTO
VASTO ASSORTIMENTO SOFTWARE GAME E PROFESSIONALE

MONITOR

COMMODORE 1084 S COLORI STEREO	£. 450.000
COMMODORE 1960 MULTISCAN VGA COLORI	£. 650.000
MULTISYNC NEC 4FG 15" COLORI VGA	£.1.200.000
MONITOR VGA COLORI 1024x768 A PARTIRE DA	£. 490.000

AMIGA 4000

CPU 68040 25 MHz su modulo intercambiabile
2 Mega Chip RAM
HD IDE 120MB - FDD HD 1.76 MB
AmigaDOS ver 3.0 Italiano
Nuovi Chip grafici a 32 BIT 16 Milioni di colori
£. 3.990.000

STAMPANTI

Ink-Jet MPS 1270A	£. 290.000
MPS 1550C a colori	£. 430.000
NEC P20 24 Aghi	£. 590.000
Star LC-200 24 Aghi	£. 790.000
Star Ink-Jet SJ-48	£. 690.000
Stampanti Laser da	£. 1.490.000

OCCASIONE !!!
Stampante LASER
CANON B-PB
1,5 MB RAM
A SOLE £. 890.000

AMIGA 1200

CPU 68020 14 MHz
con CPU SLOT
2 MB Chip RAM
Drive 1.76 MB
Chip Set AGA a 32 BIT
AMIGADOS 3.0 italiano e
slot PCMCIA
£. 799.000

NOVITA' ASSOLUTA !!
A600 EXPANSION BOX
£. 139.000

Trasforma il tuo *Amiga 500* in un PC
KCS PC POWER BOARD versione 3.0
- Non invalida la garanzia del computer
- Supporta tutte le espansioni RAM
- Gestisce l'Hard Disk
- Espande di 1 Mega la RAM Amiga
- Supporta il 68020/30 e coprocessori
- Emulazione 100% assoluta di un IBM-XT
- Clock 12 MHZ e VGA a 16 Colori !!!
- Disponibile anche la versione per A500 Plus

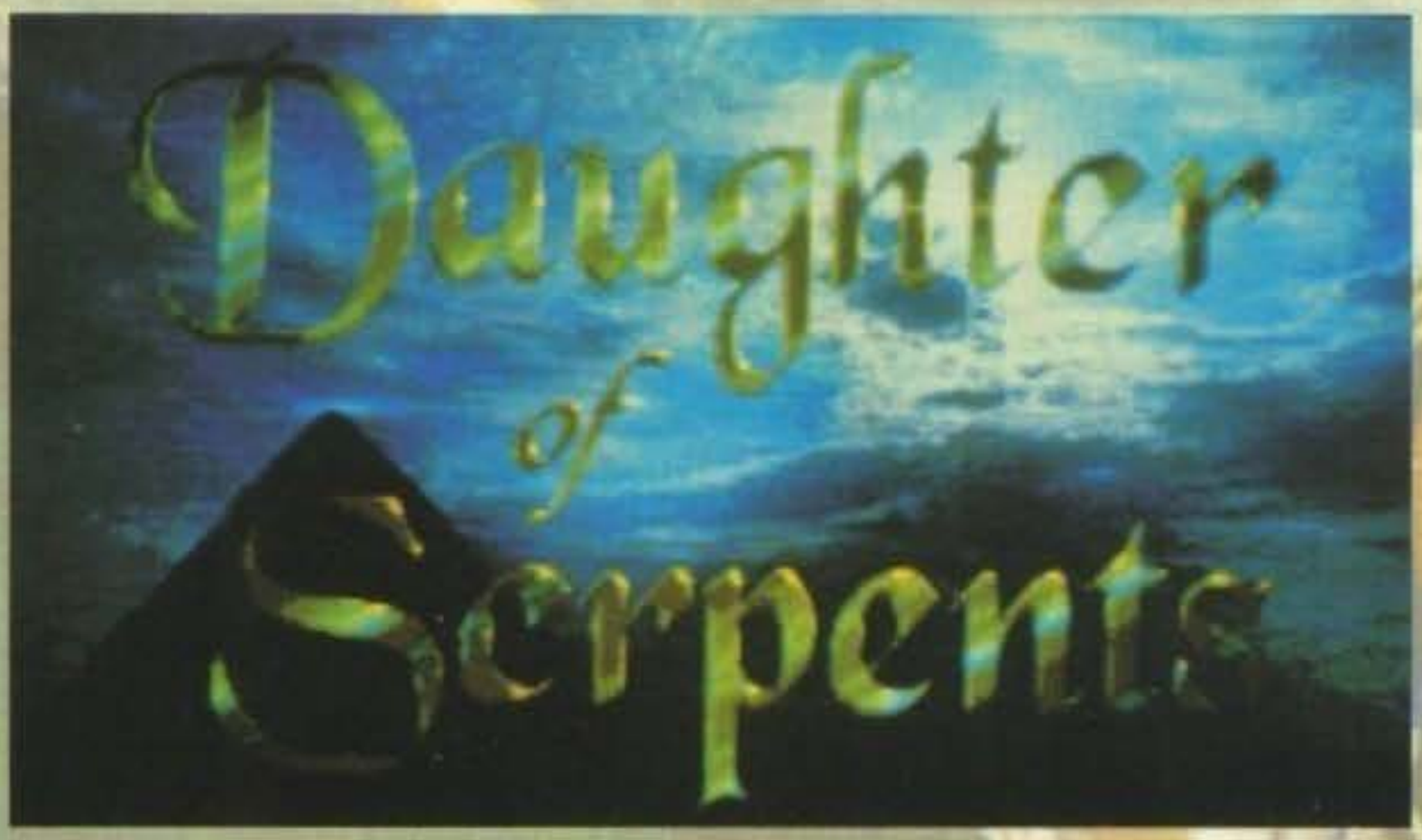
LA SCHEDA CON MS-DOS 4.01 ORIGINALE IN ITALIANO, SOFTWARE E MANUALISTICA A £. 490.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MILLENIUM per PC

La Eldritch Games, autrice tra l'altro dell'intrigante Hound of Shadow, torna sui nostri monitor con l'intento di stupirci di nuovo. Questa volta è il turno di Daughter of Serpents...



La trama di Daughter of Serpents fu scritta come un originale contributo al mito di Cthulhu, ideato da quel grande maestro dell'horror che era H.P. Lovecraft. Alla sua morte (1937) una nuova generazione di scrittori continuarono a mantenere viva quella che ormai era già diventata una leggenda della narrativa horror (la storia di Cthulhu appunto), ideando così una serie di "sequel" (se così si possono chiamare...). Tra questi possiamo inserire questo prodotto Millenium che, incredibile ma vero, tra la sua documentazione contiene anche un'avventura per giocare di ruolo (!? Arf! A me! A me! NdSH).

Torniamo invece alla trama, che tra parentesi è ambientata in Egitto. E' da un po' di tempo che tra le varie associazioni archeologiche corrono strane voci, in cui si parla di un'antico documento dotato di spaventosi poteri. Queste voci dapprima non furono ascoltate (d'altronde se in questo campo si dà retta a tutte le voci che si sentono circolare si diventa scemi...), ma poi, quando a queste fu collegato un misterioso omicidio

al porto, beh qualcuno cominciò a pensare che forse quelle che si sentivano in giro non erano solo "baggianate" e che qualcosa di reale, dietro, poteva esserci!

Tra queste persone, casualmente, ci siete anche voi che, sempre più casualmente, vi dirigete ad Alessandria per scoprirne di più.

Giungete in albergo e non fate in tempo a farvi una doccia che il portiere vi dà uno strano messaggio. Lo leggete e venite a sapere che il commissario della polizia alessandrina Colin Cameron vi vuole vedere per chiedervi di collaborare alla risoluzione del caso riguardante l'omicidio appena commesso. A questo punto tocca voi entrare in azione.

Dopo aver parlato con il commissario le vostre indagini hanno inizio. A disposizione avrete la Guida di Cook (Thomas Cook è stato un famoso archeologo degli anni venti.

Questa avventura è stata basata sui suoi manoscritti originali, NdBDM), la cartina di Alessandria, i contatti che avete già e quelli che prenderete durante il proseguimento dell'avventura. A questo punto tocca a voi e alla vostra spiccata arguzia portare a termine questo complicato enigma, il quale, detto tra noi, diventerà ancora più complesso quando ci si metterà di mezzo anche una curiosa leggenda su un demone da lungo tempo dimenticato.

Ma arriviamo al gioco.

Dopo esservi gustati una presentazione di notevole fattura, arriverete in una sezione in cui sarà possibile scegliere uno dei sei personaggi già predefiniti (ognuno con delle diverse caratteristiche che incideranno sull'effettiva risoluzione del gioco), oppure, se vi aggrada di più, potrete scegliere di generare un personaggio con tutta una serie di caratteristiche che variano dalla data di nascita al numero di capelli che avete in testa (ovvia metafora!) per passare, subito dopo, all'assegnazione delle conoscenze che potranno essere, a seconda dei casi, in prevalenza mistiche, investigative, deduttive, occultistiche e cosi via.

Fatto questo comincerete a giocare sfruttando l'interfaccia utente che ora andrò a descrivervi: la visuale è, innanzitutto, in prima persona (cioè non vedrete direttamente il vostro personaggio ma precisamente quello che lui vede) mentre i comandi ricordano per certi versi quelli del vecchio Fascination, sebbene qualche modifica sia stata fatta in modo tale da concedere una maggiore libertà d'azione.

Le azioni disponibili sono le solite: guarda, vai, mangia ecc. e potrete inoltre manipolare gli oggetti che avrete in inventario.

Per ciò che riguarda la configurazione richiesta il gioco è fornito su sei dischetti ad alta den-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sità, vi servirà quindi un hard disk discretamente capiente accompagnato da, se possibile, un mouse, una scheda sonora e una scheda VGA. Volete sapere se questo nuovo gioco Millenium è bello, brutto, medio, orripilante ecc ecc?Allora perché continuate a leggere la recensione? l'opinione vi aspetta!

Stefano "BDM" Petrullo ed Emanuele "Shin" Scichilone

PC

Allora, le cose da dire sono tante, ma come spesso succede facendo questa professione il tempo risulta spesso poco (e vi assicuro che stavolta siamo proprio in ritardo!).

Orbene, bando alle ciance e parliamo del gioco vero e proprio: sin dall'inizio la pregevole presentazione (con tanto di zoomata) vi farà entrare in simbiosi con l'ambiente che vi circonda.

La grafica, realizzata discretamente, vanta uno stile piuttosto insolito (con questo non voglio comunque dire che sia realizzata male), ma state tranquilli, dopo circa dieci minuti vi renderete conto che le schermate sono realizzate ottimamente.

Per ciò che concerne il sonoro le musiche sono molto d'atmosfera e contribuiscono a farvi entrare nei panni del personaggio e, come detto sopra, nel tetro ambiente egiziano.

Per ciò che riguarda la giocabilità l'unica pecca che posso sottolineare riguarda i dialoghi estremamente prolissi che a volte possono disturbare la continuità di gioco, comunque questa è solo una mia impressione che, a quanto pare, non ha raccolto molti consensi in redazione.

Pregi non comuni di Daughter of Serpents sono comunque la vastità e la sopracitata continuità che rendono questo nuovo gioco un vero vincente che non mancherà di appassionare tutti i fan di Lovecraft, Sherlock Holmes, del mondo egizio, dei faraoni e di tutto il resto; buona anche l'idea di aggiungere delle regole per un eventuale gioco di ruolo "da tavolo".

Cosa aspettate allora? Guardate il globale e, se vi siete già fatti un'idea dello schema di gioco correte nel soft-center più vicino e compratelo, naturalmente originale.

GLOBALE
92%

TECNICA:

GIOCABILITA':

INNOVAZIONE:

Creiamo il nostro personaggio...

All'inizio del gioco, come detto nella recensione, avrete la possibilità di scegliere uno dei personaggi già esistenti oppure di crearne uno a vostro piacimento. Per prima cosa potrete scegliere il sesso, dopodiché i dati anagrafici, il vostro titolo e la vostra professione. La vostra scelta varia tra: Investigatore privato, Egittologo, Mistico, Viaggiatore, Occultistico e Commissario (o almeno credo...). Ogni professione è caratterizzata da quattro caratteristiche fondamentali che, giusto per farvi un esempio, possono essere: deduzione, criminologia, osservazione, eccetera eccetera.

A voi l'ardua sentenza...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMICITÀ E MISTERO, ALLEGRIA E DIVERTIMENTO

GOBLIINS 2

ECCOLI DI NUOVO IN UN'AVVENTURA SPASSOSISSIMA, COSPARSA DI SITUAZIONI ESILARANTI IN UN'ATMOSFERA PAZZA E DIVERTENTE.

The Prince Buffoon

In italiano

Disponibile per:

PC COMPATIBILI (VGA a 256 colori), AMIGA e ATARI ST

COKTEL VISION

Distribuzione esclusiva:

C.T.O.

40069 Zola Predosa (Bo)
Via Piemonte, 7/F
Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax 051/753418

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

COKTEL VISION per PC L. 79.900, Amiga L. 69.900

Vi piacciono i puffi? Andate pazzi per i Lemmings? Adorate i Troddlers? Bene, se avete risposto affermativamente ad almeno una delle sopracitate domande ecco il gioco che fa per voi...

GOBLIINS 2

Penso che molti di voi conoscano il vecchio Gobliiins; ad ogni modo, visto che stiamo per parlare del suo seguito una "rinfrescata" non vi farà certo male: un perfido mago costruì una bambolina vodoo a immagine e somiglianza del re Angoulafre (sovrano di un non ben definito regno), dopo molti esperimenti lo stregone in questione riuscì a mettere in atto il suo piano, ovvero far impazzire il poco fortunato reggente; fortunatamente per Angoulafre tre baldi goblins si adoperarono per sconfiggere il mago e porre fine alla sua maledizione.
Sono ormai passati molti anni e il re ha avuto un figlio; essendo quest'ultimo ancora più fortunato del padre, viene rapito da una creatura alata per conto di Amoniak, un demone che per vendicarsi di Angoulafre, suo ex avversario, fa del principe il suo buffone di corte; fino a qui tutto chiaro?
Ok, a questo punto anche il lettore meno furbo avrà capito che il suo scopo sarà salvare il principe controllando i tre goblins del gioco precedente; è proprio qui che vi volevo, il tempo passa e tutti, goblins compresi, invecchiano e vanno in pensione; in questo gioco infatti controllerete due nuovi goblins, brutti come al solito, chiamati Winkle e Fingus. Il primo è un tipo strano, burlone, ma anche discretamente insolente e temerario al contrario del secondo, serio, dotato di molto autocontrollo e prudente.Questi due personaggi, come avrete notato, sono l'uno l'opposto dell'altro ed è proprio per questo che sono stati scelti per salvare il figlio del Re. Lo schema di gioco ricorda il gioco precedente, ma alcuni cambiamenti sono stati fatti: non si può più morire, i goblins sono solo due (lo so, era abbastanza ovvio, ma contribuisce pur sempre alla lunghezza dell'articolo!)(fannullone! NdMax) e infine le azioni da compiere per risolvere i puzzle dovranno spesso (per non dire sempre) essere compiute in simbiosi per ottenere un proficuo risultato.Il gioco è costituito interamente da locazioni colme di enigmi il più delle volte demenziali; l'interfaccia utente è rimasta pressoché invariata, con la possibilità di struttare dei jolly (in poche parole una sorta di help, a dire il vero neanche tanto utile), e un utile bloc-notes per annotarsi eventuali appunti di notevole importanza.Ultima, ma certo non meno importante caratteristica di questa nuova uscita Coktel Vision è indubbiamente la (più che discreta) traduzione in italiano; e non del solo manuale, ma dell'intero programma...Per quanto riguarda i requisiti hardware vi consigliamo almeno un 286 16Mhz, un hard disk (obbligatorio), una scheda VGA (idem), e un mouse compatibile Microsoft.

Stefano "BDM" Petrullo

PC

Non so che dire, le cose sono due: o sono beota io o il gioco è effettivamente difficile (a prescindere dall'effettiva difficoltà propendo per la prima delle due ipotesi, ndMax). I preziosi suggerimenti che il programma vi da mano a mano che proseguite sono effettivamente d'aiuto, ma riuscire ad entrare nell'ottica del gioco è discretamente impegnativo. Gli enigmi sono infatti a volte troppo demenziali e spesso si ha la sensazione di averli risolti così per caso, senza un effettivo ragionamento; l'interfaccia funziona invece benone.Passando alla grafica a 256 colori, mi piaceva lo stile particolare del suo predecessore e quindi non posso che confermare un giudizio positivo.In definitiva questo Gobliins 2 è un rompicapo interessante, non lo posso consigliare indistintamente a tutti, ma dovrebbe divertirvi...

TECNICA: 😊
GIOCABILITA': 😊
INNOVAZIONE: 😊
GLOBALE 86%

Amiga

L'aspetto grafico mi ha lasciato abbastanza deluso, non ci potevamo certo attendere i 256 colori, ma limitarsi a 16 miseri colori, tra l'altro abbastanza retinati, mi pare un po' eccessivo. Anche la velocità di gioco non è il massimo della vita e il più delle volte bisogna aspettare che il computer finisca una determinata animazione, prima di poter continuare a giocare. Il sonoro mi è sembrato leggermente meglio di quello generato dalla Sound Blaster PRO, comunque nulla di particolarmente esaltante. Per quanto riguarda la giocabilità vale tutto quello già detto per la versione PC (frase storica).

TECNICA: ☹
GIOCABILITA': 😊
INNOVAZIONE: 😊
GLOBALE 84%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FANTASTICHE NOVITA'

ARCA INFORMATICA
EDP MARKET VIDEOGAMES
Via Trieste, 13 - GORGONZOLA (MI)
Tel. 02/9513570

SEGA MEGADRIVE **SEGA CD**
SUPERFAMICOM **GAME GEAR**
GAME BOY **SUPER NES**
NEC PC ENGINE **NEO GEO**
ATARI LYNX ***ACCESSORI..***

SUPER SCOPE + 6 GIOCHI
(STUPENDO CANNONE LASER TIPO BAZOOKA)

ARRIVI SETTIMANALI A PREZZI SBALORDITTVI !!!

IMPORTAZIONE DIRETTA

I PREZZI SONO IVA COMPRESA

SCANNER: GRIGI - COLORI
SCHEDE SOUND BLASTER PRO
SCHEDE MIDI
TAVOLETTE GRAFICHE
ACCESSORI PER AMIGA
SCHEDE ACCELERATRICI
DIGITALIZZATORI
HARD DISK PER AMIGA E DOS
AMIGA 600 DA L. 540.000
P.C. DOS 386/33 L.1.834.000
P.C. DOS 386/40 L. 2.161.000
P.C. DOS 486/25 L. 2.265.000
NOTEBOOK COMPAQ
NOTRBOOK TEXAS
AMSTRAD - STAR - CANNON
FUJITSU - PANSONIC
SOFTWARE & HARDWARE
ORIGINALI PER AMIGA E PC

* GIOCHI * GIOCHI * GIOCHI * GIOCHI * GIOCHI *

Tintori

SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
Tel. 035/248.623

Commodore AMIGA
ATARI LYNX
SOFT center
Nintendo GAME BOY™
IBM Rivenditore autorizzato PS/1
SEGA MEGA DRIVE GAMEGEAR

assistenza e riparazioni autorizzate Commodore
ASSI coop. s.r.l. - 20146 Milano

ASSI coop. s.r.l.

VENDITA PER CORRISPONDENZA

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

RED e BLACK COMPUTER

41012 CARPI (MO) - Via Montesabotino, 1/E
Tel. (059) 65.16.91 - Fax (059) 65.16.92

INGROSSO E AL MINUTO

TUTTE LE NOVITA!

COMMODORE - CONSOLLE - MS-DOS
HARDWARE e SOFTWARE

PREZZI SHOCK

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

CONSEGNA IN 24 ORE

CONTATTATECI
RIMARRETE SODDISFATTI

Rivenditore autorizzato
G V P

GVP POINT

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS
DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA
RS s.r.l. - CADRIANO (BO)
TEL. (051) 765563 - FAX (051) 765568

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL CURSORE

PC SLIM Commodore 80386 SX 25MHz
HD 40MB 2MB Ram 1.44 FDD SVGA Mouse Monitor Colori
Lit.1.550.000

PC Desk Top Commodore 80486 DX 33 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44 FDD SVGA Mouse Monitor Colori
Lit.2.790.000

Monitor Samsung 15"
bassa e missione di radiazioni multisync schermo Piatto
0.28 Pitch 1024x768 non interlacciato
Lit.890.000

Tutti i computer Commodore sono compresi di MS-DOS 5.0,
montano microprocessori **INTEL** e scheda
audio add lib compatibile in **omaggio**

Attenzione sei hai un Pc assemblato eseguiamo
la sostituzione della vecchia piastra madre
Chiedi il preventivo
Compra oggi prima rata tra 90 giorni

ATTENZIONE STA PER ARRIVARE IL NUOVO AMIGA
AMIGA 1200
Microprocessore 68020 14MHz 2MB Ram (Chip)
FDD 880KB - 256.000 Colori (modo HAM)
Nuovo Kick Start 3.0 Italiano
Lit.790.000
Affrettatevi disponibilità molto limitata
vendita per il mese di novembre solo su prenotazione

Attenzione a tutti i possessori di Amiga 500 Plus o A600
Espansione 1MB Lit.159.000 **in regalo KickStart 1.3**

Continua la permuta dell'usato
Commodore 64 con registratore Lit.60.000
Floppy Disk Drive 1541 II Lit.70.000
Amiga 500 1.3 1MB Ram Lit.250.000
Amiga 500 Plus Lit.280.000
Amiga 2000 (Rev.6.2) Lit.400.000
Amiga 3000 25/40 Lit.1.000.000

Tutti i prezzi sono IVA Compresa

IL CURSORE P.zza Martiri della Libertà 7/b - 20026 Novate Milanese
Tel.02-3548765-3544283 Fax 02-3544283 - Chiuso il Lunedi' mattina

Spaziotre

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITA'

P.le Archinto, 9 - Milano
Tel. 02/69001255
Fax 02/69001277

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS
DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA
RS s.r.l. - CADRIANO (BO)
TEL. (051) 765563 - FAX (051) 765568

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACCOLADE per PC L. 79.900

THE GAMES machine STAR PLAYER

Una volta l'Epyx spopolava con i suoi multievento sportivi, poi ha inanellato una serie di ciofeche catastrofiche e la gente ha cominciato a spazientirsi. A quanto sembra la Accolade ha ormai raccolto lo scettro perso per strada dalla antagonista e sforna due giochi sportivi di alta qualità: il primo è Winter Challenge, uscito ormai tempo fa, il secondo è invece Summer Challenge, e queste due pagine parlano proprio di lui.

THE GAMES: SUMMER CHALLENGE

Dunque, vediamo di fare un passo indietro, circa nove mesi fa, quando la Accolade lanciò sul mercato (con conseguente marea di persone che si pestavano per prenderlo al volo...) The Games: Winter Challenge, ci trovammo fra le mani sicuramente il miglior gioco sportivo multievento del '92 e soprattutto un gioco accettabile dopo la vana serie di tentativi della Epyx di proseguire la gloriosa strada aperta dall'epico Summer Games. Ma soprattutto Winter Games si proponeva come uno dei giochi sportivi più rivoluzionari, dato che incorporava splendidamente fondali e sprite in bitmap con un terreno di gioco (discese innevate, piste da bob, trampolini per il salto con gli sci) in vettoriale, garantendo così un effetto a dir poco entusiasmante (e chi ha potuto gustarsi la discesa libera ne sa qualcosa). Beh, per farla breve la Accolade si era affermata con pieno titolo come la nuova Epyx (anche considerando che a WC era seguita una serie di cloni malfatti prodotti dalle più disparate software house), ma al suo gioiello mancava qualcosa, e questo qualcosa era un numero di eventi interessanti che prolungassero la longevità: in effetti, a parte le discese in bob e con gli sci, le gare di biathlon e il salto erano o troppo condizionate dalla sorte o decisamente noiose; ecco così che da questo nuovo gioco ci si aspetta quantomeno una certa varietà. Cominciamo allora col dare un'occhiata alle discipline incluse in SC... Tiro con l'arco. I provetti Guglielmo Tell avranno di che divertirsi e potranno far sfoggio di tutta la loro abilità balistica. Questa prova è articolata in quattro sessioni da tre tiri ciascuna, durante le quali dovrete centrare il bersaglio nel minor tempo possibile. Tenete infatti presente che più tempo tenete in tensione l'arco, più il vostro braccio si affatica e minore risulta la precisione del tiro, per cui non dovrete curarvi solo del tempo che scorre inesorabile sul cronometro (max 30 secondi), ma anche del vostro povero braccio indolenzito.La seconda prova da sostenere è la proibitiva gara equestre, che personalmente, dopo una settimana netta di gioco, non ho ancora portato a termine (sarà che l'unico cavallo che conosco è quello dei pantaloni, ma devo proprio ammettere di esservi risultato particolarmente impedito). Qui si comincia finalmente a scoprire il sopra menzionato stile bitmap+vettoriale, dato che la pista è completamente in 3D, come del resto gli ostacoli, mentre gli spalti e il vostro sprite sono disegnati in 2D, ed è subito una gioia per gli occhi: questa gara, infatti, oltre ad essere particolarmente impegnativa (prendere il tempo per ogni tipo di

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ostacolo, non uscire dal tracciato, non far rifiutare la barriera al cavallo, ecc. ecc.) il vettoriale da una sensazione di fluidità estrema, ed anche se dovrete impratichirvi a suon di cadute, salti di ostacolo e relative imprecazioni, il tutto non sarà poi così penoso.
Il terzo è, secondo me, l'evento più interessante: il kayak. Giuro, non vi sto prendendo in giro, anche se è uno sport semi-sconosciuto devo dire che è stato rappresentato in maniera fedelissima: il fiume e le pareti di roccia sono perfettamente modellate in 3D, ottima la riproduzione della velocità e del sistema di controllo della vostra "canoa", permettendovi sia di virare lentamente che di sterzare in modo brusco. Già che ci sono vi ricordo che in questa disciplina bisogna fare una sorta di slalom fra i paletti piantati sul fondo del fiume e che, ad ogni paletto abbattuto o ad ogni porta saltata, verrete gravati di una penalità da aggiungere poi al tempo finale. A seguire abbiamo poi i 400 metri ostacoli, in cui dovrete smanettare come dei matti e saltare le barriere disposte lungo percorso. Passiamo così al ciclismo, in cui dovrete semplicemente surriscaldare il vostro joystick ed evitare di volare fuori dal velodromo. La sesta gara è quindi quella del giavellotto, e qui avrete modo di far sfoggio di tutta la vostra esperienza maturata sui classici di questo genere: il sistema di gioco è infatti lo stesso dei più famosi coin-op o conversioni su home computer, e cioè lo smanettamento folle per correre e caricare il lancio, seguito dalla pressione del tasto per la scelta dell'angolo di tiro per ottenere il massimo risultato possibile. Infine arrivano le ultime due gare, quelle dei salti: sia quello con l'asta che quello in alto sfruttano lo stesso principio di corsa+primo click per lo stacco+secondo click per il piegamento delle gambe, ma la novità (o quantomeno, per quello che mi ricordo, una vera rarità) è la possibilità di scegliere l'altezza da saltare, invece di ritrovarsela scelta dal computer. Per chi ha già visto Winter Challenge aggiungo semplicemente che il sistema di scelta degli atleti è il medesimo e che tutto sommato anche l'interfaccia utente è rimasta invariata (squadra che vince non si tocca), per chi invece ha avuto la sfortuna di perderselo ecco una bella visita guidata a Summer Challenge: all'inizio vi verranno offerti un tot di faccioni simpatici tra cui scegliere quello per il vostro partecipante, a cui potrete anche cambiare nome e paese d'origine; poi sceglierete se incontrare avversari facili o difficili (tre livelli di abilità crescente sono previsti nel gioco) e se disputare prima una sessione di training; durante le gare poi potrete vedervi il replay delle vostre cadute e/o scivolate e/o testate contro il suolo, e al termine di ogni evento gustarvi il podio, dove, se siete abbastanza bravi, potrete comparire ripetutamente aggiudicandovi così quantità industriali di medaglie. Insomma, ormai l'avete capito, Summer Challenge è decisamente quello che fa per voi se state cercando un gioco sportivo multievento.

Andy Orchesi

PC

Questa volta sono davvero applausi a scena aperta per la Accolade. Innanzitutto Summer Challenge è giocabile e coinvolgente come pochi giochi sportivi (e non), incorpora una buona scelta di discipline e soprattutto utilizza un metodo di controllo più che vario, dato che dovrete smanettare, cogliere l'attimo giusto (caaaarpeee... caaaarpeeee... caaaarpeeee... dieeeeem... NdRobin Williams), calibrare tiri, ecc. ecc., qualità che è peraltro mancata alla versione invernale.
Bisogna inoltre riconoscere come i tre livelli di difficoltà siano calibrati in maniera perfetta, e se del primo vi stuferete subito, del terzo non riuscirete a venirne a capo prima di qualche settimana di gioco. Sull'interessante sistema grafico non mi dilungo, visto che l'ho già adeguatamente elogiato nel corso della recensione. Per finire devo proprio consigliarvi di non perdere assolutamente Summer Challenge, indipendentemente dal fatto che siate o meno sportivi inarrestabili, perché questo ultimo nato in casa Accolade ha davvero i numeri per diventare un classico.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 92%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

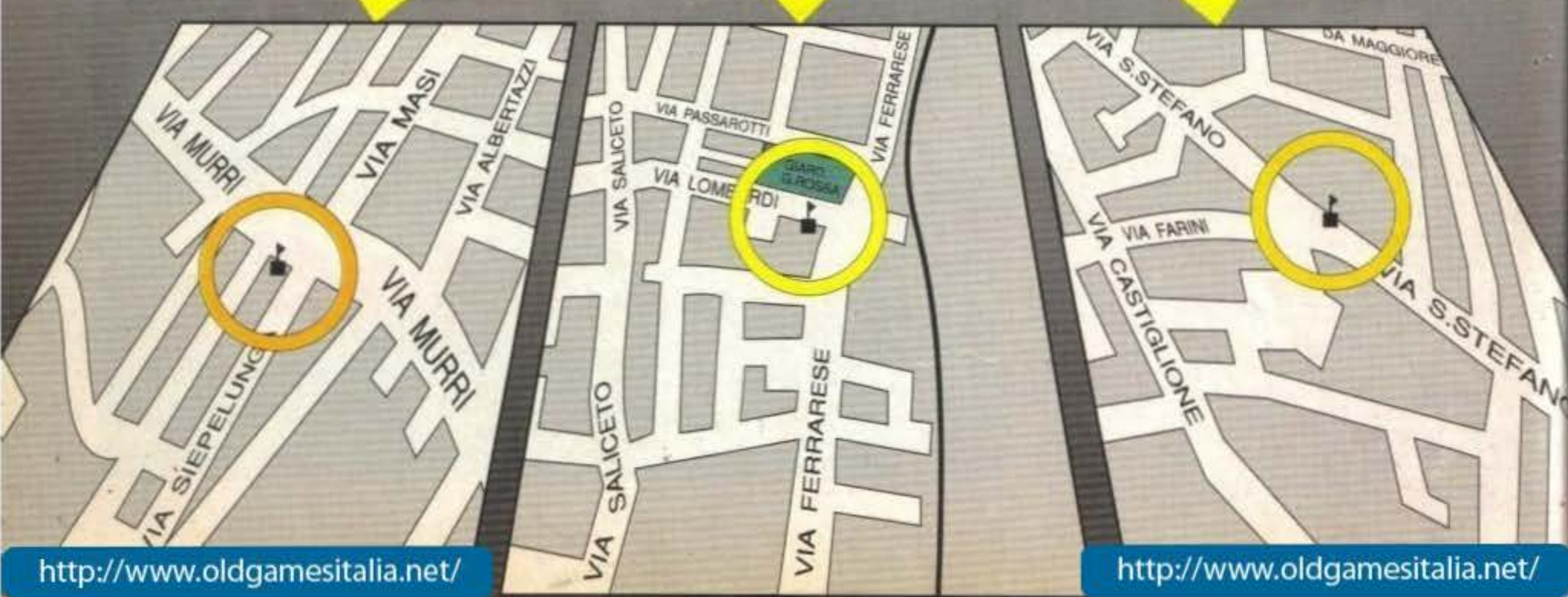
BOLOGNA - VIA MURRI 73 - TEL. 051 6236650
BOLOGNA - VIA S.STEFANO 30/2 - TEL. 051 224833
BOLOGNA - VIA LOMBARDI 43 - TEL. 051 361870

GRANDE EMPORIO STERLINO

NEW !!! VIA INDIPENDENZA, 66 - Tel. 051/248392

C 64
AMIGA
PC COMPATIBILI
LINX - GAME BOY - GAME GEAR
SEGA MEGADRIVE - SUPERFAMICOM
SEGA MASTER SYSTEM - NINTENDO

COMPUTER CENTER



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Amiga 4000

il potentissimo computer Commodore con prestazioni da workstation.

CPU Motorola 68040
Clock 33 MHz, 256.000 colori
AmigaDOS 3.0
6 Mb di RAM, HD 130 Mb

3.900.000

VIDEO + a £. 399.000

Digitalizza immagini a 24 bit con 16 milioni di colori
RGB splitter incorporato, Ingresso S-VHS e videocomposito
Livello e saturazione regolabili, Digitalizza un'immagine a colori in 14 secondi
Permette di visualizzare le immagini da digitalizzare direttamente sul monitor del computer
Supporta tutte le risoluzioni di Amiga compresi Overscan, Interlace,
Bianco e Nero 16, 32 e 4096 colori (in modo HAM)
Image processing: contrasto, saturazione, nitidezza e componenti colore regolabili via software
Registra le immagini in formato IFF standard ed in IFF a 24 bit

Avere a disposizione una macchina veloce a basso costo è diventato realtà, con il nuovissimo

Amiga 1200

un computer piccolo dalle grandi prestazioni:
CPU Motorola 68020, Clock 14 MHz
1 Mb ROM, 2 Mb di RAM esp. a 10 Mb
Risoluzione video 1280 X 512, 256.000 colori
Disk Drive da 3,5" 880 Kb, HD opzionale
2 porte per mouse, joystick, paddle
centronics, seriale RS232C fino a 31250 baud
uscita audio stereo, PCMCIA, 1 slot per processore alternativo
AmigaDOS 3.0 italiano con possibilità di lettura/scrittura MS-DOS

£. 799.000

AI PRIMI 100 ACQUIRENTI IN OMAGGIO UN JOISTICK MICROSWITCH DEL VALORE DI £. 50000

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

© NEX INTERNATIONAL 1992 - TUTTI I DIRITTI RISERVATI - TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LETTIMI PROPRIETARI

3 · NEX di Antonio Ciampitti · Via Bugati, 13 · RHO ♦ AMIGA ♦

NEX INTERNATIONAL
HARDWARE E SOFTWARE

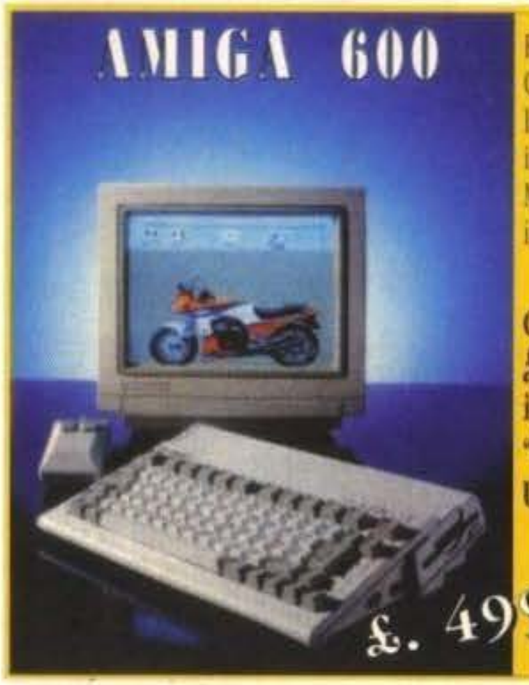
DI ANTONIO CIAMPITTI

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO
VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI) 02/93505280

PER LE ORDINAZIONI
POTETE TELEFONARE ALLO 02/93505942

OPPURE MANDARE
UN FAX ALLO 02/93505219

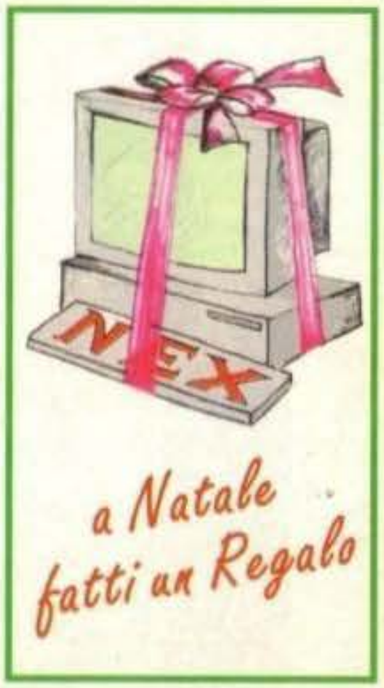
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE



Ram 1Mb
Clock a 32 bit
Interfaccia HD incorporata
Modulatore PAL incorporato

Con HD 47 Mb
£. 850.000
in omaggio
"Super Tools Utility"

£. 499.000



a Natale fatti un Regalo

VIDEO BACKUP SYSTEM

Questo pacchetto permette di salvare il contenuto di Hard Disk e dischetti Amiga-Dos su videocassetta, usando un qualunque videoregistratore.
All'interno di una videocassetta da 4 ore si possono salvare fino a 220 Mb di dati, programmi, utility...
Il backup di un singolo disco ha la durata di circa 1 minuto. Potranno essere recuperati solo determinati file di backup perché il programma di gestione, tramite un apposito menù, terra conto dei giri del videoregistratore e posizionerà la testina direttamente sul file che interessa. Per utilizzare VBS non è necessario possedere un Hard Disk. Completo di Hardware e Software con manuale in

INCREDIBILE
£ 69.000

NEGOZIO AFFILIATO NEX
C.SO DURANTE 40 - FRATTA MAGGIORE - NAPOLI ✆ 081/8805444

http://www.oldgamesitalia.net/

• STAMPANTI •

STAMPANTE Commodore MPS 1230 (Seriale 64 + parallela)	L.	299.000
STAMPANTE Commodore MPS1270 (Inkjet parallela)	L.	299.000
STAMPANTE Mannesman MT-81 (120 cps. + NLQ)	L.	310.000
STAMPANTE Star LC-20 B/N (180 cps. + NLQ)	L.	375.000
STAMPANTE Commodore MPS 1550 a colori (120 cps.)	L.	410.000
STAMPANTE Star LC-200 Color (180 cps. + NLQ)	L.	490.000
STAMPANTE Star LC-24/200 (200 cps. 24 aghi)	L.	650.000
STAMPANTE Star LC-24/200C a colori (24 aghi)	L.	750.000
STAMPANTE NEC P20 24 aghi	L.	650.000
STAMPANTE NEC P60 24 aghi (200 cps. + NLQ opz. a colori)	L.	1.100.000
STAMPANTE Star LC-15 132 colonne	L.	650.000
STAMPANTE LASER Postcript	L.	1.700.000

• MONITOR & ACCESSORI •

MONITOR COLORI Philips 8833 Stereo	L.	350.000
MONITOR COLORI Commodore 1084-S Stereo originale	L.	370.000
MONITOR COLORI NEC 3GF Multisync (Antiflicker)	L.	1.099.000
CAVO speciale per 8833/II & 1084S	L.	29.000
TUNER TV Philips *per trasformare il monitor in televisore*	L.	170.000

• DISCHETTI •

Bulk dsdd 135 tpi		
1 dischetto	L.	1.000
10 dischetti	L.	9.000
50 dischetti	L.	40.000
100 dischetti	L.	75.000
Marcati dsdd 135 tpi		

• BOX PER DISCHETTI •

Contenitore per 10 dischi da 3" 1/2	L.	5.000
Contenitore per 40 dischi da 3" 1/2 con serratura	L.	10.000
Contenitore per 50 dischi da 3" 1/2 con serratura	L.	15.000
Contenitore per 80 dischi da 3" 1/2 con serratura	L.	17.000
Contenitore per 150 dischi da 3" 1/2 Fosso a binario	L.	38.000

• MOUSE & JOYSTICK •

Joystick		
Joystick standar 9 poll con ventosa	L.	8.000
Joystick Quick shot II con ventose + autofuoco (o simili)	L.	15.000
Joystick Quick shot II Plus con ventose, microswitch, autofuoco (o simili)	L.	15.000
Joystick Boss Wico, con lamelle in metallo	L.	39.000
Joystick Superjoy in metallo, ventose e autofuoco	L.	15.000
Joystick Cruiser regolabile con microswitch	L.	30.000
Joystick Pro comp. con microswitch	L.	40.000
Joystick Top Star	L.	55.000
Mouse & Trackball		
Amiga Mouse Mouse originale Commodore	L.	50.000
Amiga Supermouse con microswitch	L.	49.000
Amiga Mouse senza fili	L.	129.000
Amiga Mouse selector per collegare mouse + Joystick	L.	19.000
Amiga Mouse PAD	L.	7.000
Tappetino per mouse, antistatico		
Trackball Amiga *Risolve i problemi di spazio, bastano 20 cm; sostituisce il mouse, basta sfiorare la sfera con la mano; ottima la sensibilità, la precisione e soprattutto la semplicità d'uso*	L.	80.000
Trackball Amiga senza fili	L.	99.000

• DISK DRIVE & ACCESSORI •

Drive interno per Amiga 500	L.	115.000
Drive esterno per Amiga *500/1000/2000 passante + disconnect SUM*	L.	120.000
Drive interno per Amiga 2000	L.	125.000
Drive esterno da 5" 1/4 per Amiga Dos e MS-DOS	L.	239.000
BOOTSELECTOR *Kit che permette di utilizzare il drive esterno (dF1) come drive interno (dfO) per diminuire l'usura dello stesso*	L.	19.000
Drive con copiatore incorporato	L.	169.000

• SISTEMI OPERATIVI •

KICKSTART 1.2 ROM *Affiancato al Kickstart 1.3 presente sui nuovi Amiga permette una completa compatibilità con il software in circolazione, anche quello nato per il vecchio 1.2*	L.	80.000
KICKSTART 1.3 ROM *per chi possiede l'Amiga con il vecchio sistema operativo 1.2 è essenziale per una completa compatibilità con il nuovo software uscito per l'1.3; utile anche per chi usa gli hard disk*	L.	80.000
KICKSTART 2.0 ROM *Il nuovo sistema operativo nato per l'Amiga 3000 è ora disponibile anche per l'Amiga 500*	L.	110.000

• HARD DISK E KIT RAM •

Amiga 2000 - Amiga DOS - MS-DOS

Sono disponibili le nuove hardcard NEXUS, tutte espandibili fino a 8 Megabyte, Fast high, System turbo

HARDCARD "NEX" senza Hard Disk Fast ROM	L.	350.000
HARDCARD "NEX" con Hard Disk da 45 Megabyte	L.	690.000
HARDCARD "NEX" con Hard Disk da 120 Megabyte	L.	850.000
HARDCARD "NEX" con Hard Disk da 175 Megabyte	L.	1.500.000
KIT RAM per Hard disk		
KIT da 2 Megabyte per Hard Disk A590 Commodore	L.	150.000
KIT da 2 Megabyte per Hard Disk NEXUS	L.	140.000

• ESPANSIONI RAM PER TUTTI GLI AMIGA •

Amiga 500/600		
Espansione interna da 512 K	L.	60.000
Espansione interna da 512 K + clock	L.	80.000
Espansione interna da 1,5 M + clock	L.	180.000
Espansione interna da 2 M + clock	L.	250.000
Espansione interna da 4 M + clock	L.	490.000
Espansione esterna da 2 M *autoconfigurante; si inserisce nello slot laterale dell'Amiga*	L.	370.000
ANTIRAM *Permette di scollegare all'occorrenza tutte le espansioni presenti nell'Amiga tramite uno switch facilmente accessibile; facile l'installazione senza saldature; utile per far girare alcuni giochi*	L.	19.000
Amiga 2000/3000		
Espansione interna da 2M espandibile a 8M	L.	280.000
Espansione interna da 4M espandibile a 8M	L.	440.000
Espansione interna da 8M	L.	759.000
Amiga 1000		
Espansione esterna da 2M autoconfigurante	L.	380.000

• MODEM •

MODEM interno prof. *SMART V21-22 Hayes slot MS-DOS*	L.	155.000
MODEM interno prof. *SMART V21-22-23-22bis slot MS-DOS*	L.	299.000
MODEM esterno prof. *SMART V21-22-22bis (300-1200-2400) + VTEL*	L.	299.000
MODEM esterno prof. *SMART V21-22-22bis + MNP 5, correzione errori*	L.	399.000

• ACCESSORI DIGITALIZZATORI AUDIO •

SUPER SOUND GOLD *Digitalizzatore stereo a 4 canali per uso amatoriale e professionale, compatibile MIDI, è collegabile allo stereo di casa per digitalizzare qualsiasi suono ed eventualmente modificarlo. Banda passante 20 Mhz - Software originale e manuale dettagliato - Compatibile con i principali pacchetti software esistenti (AUDIOMASTER)*	L.	95.000
SUPER STEREO "SAMPLER PLUS" *Campionatore stereofonico; digitalizza da 56 Khz in mono e 38 Khz in stereo - Ingressi disponibili: audio e microfono*	L.	150.000
SOUNDMASTER Amiga + AUDIOMASTER III *Campionatore stereo HIFI per uso anche professionale. Completo di ingressi audio e microfoni campiona fino a 100 Khz in mono e 56 Khz in stereo*	L.	200.000

• MIDI •

INTERFACCIA MIDI per A500/2000 (in/out/thru)	L.	42.000
INTERFACCIA MIDI prof. (2 in, 1 thru, 3 out)	L.	69.000
INTERFACCIA MIDI professionale	L.	99.000

SCHEDE ACCELERATRICI

BANG 2081 68020+68881 a 25MHz Interna per A500, A500+ e A2000	L.	290.000
BANG 2082 68020+68882 a 25 MHz	L.	380.000
BIGBANG 25-1 68030+68882+ 1MB RAM 32 bit ESP a 8MB Int. per A500, A500+ e A2000	L.	790.000
SUPERBIGBAND 25 68030+68882 a 25MHz con Controller SCSI-2 Esp. a 8MB per A2000	L.	890.000
1X4ZIPRAM RAM a 32bit per BIG e SUPERBIGBAND ogni MB	L.	100.000
OVER THE TOP 68040 con Controller HD SCSI-2 Esp. a 32MB RAM per A2000	L.	1.490.000
OTTRAM RAM a 32bit per OVER THE TOP ogni 4MB	L.	280.000

• ACCESSORI VIDEO •

VIDEON 3.1 *Nuova versione del digitalizzatore a colori ora compatibile col formato S-VHS per avere digitalizzazioni video di indiscutibile qualità; è collegabile a qualsiasi fonte video PAL (videocamera, videoregistratore, computer, ecc.). Corredato di manualistico completo in italiano e software originale di ottima qualità (manipola da 32 a 4096 colori oltre ad essere compatibile con i più diffusi programmi grafici sul mercato: DELUXE PAINT, PHONTON PAINT, ecc.)*	L.	570.000
FRAMER OVERSCAN *Digitalizzatore video professionale a colori con una memoria di quadro di 512 K; accetta qualsiasi segnale PAL e offre la possibilità di regolazione di contrasto e luminosità, ecc.*	L.	980.000
PAL-RGB CONVERTER *Converte i segnali RGB in PAL e viceversa; indispensabile per chi possiede digitalizzatore video b/n e necessita di filtri colorati.*	L.	199.000

• GENLOCK •

PAL GENLOCK 3.01 *Permette la miscelazione di immagini da sorgenti video con immagini da computer per ottenere ad esempio titolazioni; questa presente notevoli miglioramenti rispetto alla precedente; indicato per titolazioni su cassette*	L.	280.000
NERIKI JUNIOR-MAXI *Potente Genlock ad uso professionale compatibile con S-VHS + YCD-YC*	L.	1.090.000
MICROGEN *Genlock semi-professionale*	L.	240.000
NUOVI GENLOCK ROCKTEC *Disponibili a stock*		Telefonare

• ACCESSORI VARI •

CAVO *Parallelo per stampare Centronics & A500/2000*	L.	10.000
CAVO *Parallelo per stampare Centronics & A1000*	L.	20.000
CAVO seriale per Modem	L.	15.000
CAVO *per monitor o televisore SCART RGB standard*	L.	15.000
CAVO *Seriale speciale per trasferimento dati da 2 computer*	L.	25.000
CAVO *Centronics per DATASWITCH*	L.	15.000
CAVO *Prolunga Joystick/Mouse 1,5 mt universale*	L.	8.000
CAVO *Prolunga drive per Amiga*	L.	30.000
CAVO *Prolunga modulatore TVI*	L.	23.00
CAVO *Prolunga Centronics MT2*	L.	25.000

HARD DISK

HD Controller SCSI-2 Espandibile 8MBper A2000	L.	240.000
HD Controller SCSI Espandibile 2 Mb per A2000	L.	270.000
HD Controller SCSI-2 per A2000	L.	170.000
HD Controller SCSI-2 Espandibile 8MB per A2000	L.	340.000
HD SCSI-2 Esterno ESP A 8MB con HD 43 MB per A500	L.	540.000
HD SCSI-2 Esterno ESP A 8MB con HD 85 MB	L.	670.000
HD SCSI-2 Esterno ESP A 8MB con HD 120 MB	L.	990.000
HD SCSI-2 Esterno ESP A 8MB con HD 240 MB	L.	Chiedere
HD XTBUS Esterno da 20 MB Espandibile a 2 MB per A500	L.	590.000
HD SCSI -2 Esterno con HD 52 MB ESP A 8MB per A500	L.	910.000
HD Controller IDE AT-BUS Interno per A500, A500 + E A2000	L.	149.000
Hard Disk SCSI 43MB 19ms	L.	360.000
Hard Disk SCSI 85MB	L.	490.000
Hard Disk 120 MB 3,5" 17ms	L.	680.000
Hard Disk SCSI 245MB 3,5" 11ms	L.	1.040.000
Hard Disk SCSI 425MB 3,5" 11ms	L.	1.640.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

ORARIO NEGOZIO: 9.00/12.30 - 15.00/19.00 • APERTO ANCHE IL SABATO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICROIDS per Amiga L.79.900

NICKY BOOM

Avete presente quei bambinetti odiosi un po' grassottelli che puntualmente a tutte le fiere vi imbrattano i pantaloni con le loro sudice manine? Sì, vero? Non avevo dubbi.

Per la felicità di tutti quelli che ADORANO, come me, i suddetti rotolini di lardo, questo gioco vi permetterà di essere uno di loro; capisco che ciò potrà sembrarvi a dir poco sadico, ma probabilmente il programmatore doveva essere un mezzo maniaco (nel senso buono).

Comunque questa volta le cose sono davvero serie, pensate che il vostro caro nonnetto è stato rapito da un terribilissimissimo mostrosauro dalle proporzioni epiche, che molto probabilmente se lo vuole cuocere a fuoco lento (si sa, gallina vecchia fa buon brodo).

Ma TU (si propio TU, non fare finta niente!), dovrai travestirti da bambinello obesotto (nel senso che è otto volto obeso) e andrai a salvare il povero nonnino prima che il mostro se lo pappi (io sinceramente sono preoccupato per il mostro, immaginatevi che mal di pancia colossale gli verrà).

Preparatevi perciò ad affrontare immensi livelli pieni di disgustosi insettoni e animalacci vari troppo cresciuti che faranno di tutto pur di impedirvi di arrivare alla fine della vostra avventura.

Mirko "TMB" Marangon

Amiga

A leggere le caratteristiche di gioco c'è da rimanere stupiti: 8 livelli da 200 schermi l'uno, 4 mondi, 8 musiche diverse, 50 frames al secondo e più di 50 sprite. La verità invece è che le 1600 schermate di gioco sono disegnate in uno stile monotono a 16 colori con un copperlist come sfondo, niente di impegnativo quindi. Il vero difetto di questo programma sta proprio nel fatto che vi sono troppe locazioni senza alcun nemico da far fuori, il che rischia di annoiare chi come me è abituato ai continui assalti di sprite in giochi come Assassin e Zool. Il sonoro, inutile dirlo, è al livello del resto del programma, quindi non aspettatevi niente di eccezionale. Probabilmente a quelli a cui piacciono i platform non troppo impegnativi, che pongono la loro attenzione sull'esplorazione più che sul divertimento allo stato puro, potrebbero rimanere soddisfatti di queste giochino (chiamiamolo così). Se invece siete dei maniaci dell'azione a tutto spiano con mega-armoni da far spavento è meglio che rivolgiate la vostra attenzione ai titoli che ho già citato sopra.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:
GLOBALE 81%

MICROIDS per Amiga L.99.900

DOMINIUM

Maaaax, cosa mi fai fare di bello per l'Amiga? Come vuoi beccati sto' Dominium e fammi la recensione per domani... Ma di cosa si tratta? Bho? Deve essere uno shoot'em'up.... (balla pazzesca!!!).

Siamo ormai giunti nell'anno 2367/BIS è l'umanità è sconvolta da terribili cataclismi causati da caporedattori sempre più disumani, che trattano noi poveri recensori peggio della cartaigienica; ormai tutti i super-eroi sono morti, Superman si è suicidato dopo essere risorto per la 1823esima volta, l'Uomo Ragno lo sapete tutti che è stata colpa della "mala", per Batman erano tempi duri, infatti Robin dopo aver rubato la Bat-Mobile, la Bat-Caverna, la Bat-Casa e la Bat-Moglie (Kim Basinger), lo prese a Bat-calci nel di dietro e lo mandò a fare il Bat-lavacessi.nsomma un vero sfacelo, ma i redattori non si persero d'animo è decisero di scappare dalla Terra, in cerca di nuovi pianeti dove poter vivere in pace senza più dover scrivere mega recensioni nel giro di 4 minuti scarsi.

Finalmente dopo tanto vagare nello spazio gli intrepidi recensori arrivarono su un pianeta inesplorato, non segnato da nessuna cartina galattica; pian piano tutti i recensori si stabilirono sulle nuove terre, ma non aveva contato che l'UCRI (Unione Capi Redattori Intergalattici) era già sulle loro tracce.

Quando finalmente scoprirono dove si nascondevano tutti i recensori fuggiti, i capiredattori li attaccarono senza pietà, bombardandoli con le scatole dei giochi Sierra & Origin (che male!); adesso il destino di noi redattori è tutto nelle vostre mani!

Mirko "TMB" Marangon

Amiga

Insomma siamo davanti al solito War Game, alle solite piastrelle esagonali e alla solita grafica, uffa non se ne può più! Sinceramente non sono mai stato un grande ammiratore dei wargame, ma in ogni caso questo è decisamente sotto la media; grafica discreta, sonoro da suicidio mentale e una giocabilità non certo esagerata. L'unica cosa veramente di rilievo è l'introduzione animata che dura quasi 20 minuti (10 dei quali impegnati dal continuo caricare del drive), comunque niente di particolarmente superlativo. In fin dei conti potrebbe piacere ai maniaci del genere ma gli altri è meglio che ne stiano alla larga.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:
GLOBALE 81%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VERSIONE ITALIANA

COMPUTER PROGRAM © COPYRIGHT 1991 INTRACORP, INC. ALL RIGHTS RESERVED. HOME ALONE TM AND © 1991
TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. ALL OTHER TRADEMARKS ACKNOWLEDGED.

LE DIVERTENTI AVVENTURE DI KEVIN, DIMENTICATO A CASA DAI GENITORI PARTITI DI FRETTA E FURIA PER LE VACANZE. NELL'ENORME CASA SI SONO INTRUFOLATI DUE LADRI, HARRY E MARV. 'ARMATO' DI IMMAGINAZIONE E DI UN FUCILE AD ARIA COMPRESSA DEVI MANDARE ALL'ARIA I LORO PIANI SEMINANDO, DALL'ATTICO AL SEMINTERRATO, TRAPPOLE DI OGNI SORTA.

PC

SCHEDE GRAFICHE:
EGA/Tandy (16 colori) o VGA/MCGA (256 colori).
RICHIEDE:
640K e MS-DOS 2.1 o superiore.
RACCOMANDATO: JOYSTICK.
SUPPORTA: Ad Lib Sound Card, Roland LAPC-1, Sound Master e Sound Blaster.

QUALITA' LEADER GARANTITA

http://www.oldgamesitalia.net/

Capstone

ACCOLADE
The best in entertainment software.™

LEADER DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

ACCOLADE/CAPSTONE per PC

THE DARK HALF

Cosa hanno in comune i seguenti libri: Quattro Dopo Mezzanotte, La Macchina Nera, Pet Sematary, Carrie, It, Lo scorpione rosso, A volte ritornano? Non lo sapete? Beh, continuate a leggere...

Allora, innanzitutto chiariamo il mistero, le sopracitate opere letterarie hanno in comune l'autore, ovvero Stephen King (squilli di trombe e rulli di tamburo)(ma non era Luca Podestà? Niente, niente, leggetevi il cappello della preview in The Christmas Machine e poi capirete... NdMax) questo Dark Half è la conversione di un film tratto a sua volta da uno dei suoi libri (qui in Italia conosciuto come "La Metà Oscura"). La storia narra di un certo Thad (cioè voi), scrittore horror di successo che si trova ad affrontare il suo fratello gemello nato dalla sua psiche malata, un essere crudele e privo di qualsiasi morale; in poche parole la sua Fortunatamente per lui George Stark (questo è il nome del fratello) viene fatto morire (con tanto di tomba!), o almeno così sembra, visto che qualcuno sta commettendo efferati delitti nella cittadina dove il malcapitato viveva e, a giudicare dalle testimonianze della gente, il colpevole è proprio George... ma come è possibile visto che è esistito solo nella mente del suo inventore? Qualsiasi lettore con un pizzico di deduzione (cioè presumo tutti) avrà capito che, se George è morto, il responsabile di questi delitti deve essere necessariamente una persona che gli somiglia molto, e chi può assomigliarli di più se non suo fratello gemello? Fino a qui sarebbe tutto ok, se non fosse per il fatto che Thad non c'entra assolutamente niente e la polizia è un po' scettica nei confronti degli zombi (anche perché il corpo di George non è mai effettivamente esistito). L'unico modo per evitare che Thad finisca in galera (e che voi finiate di giocare) è trovare il vero colpevole, cercando allo stesso tempo di prendere tempo con la polizia che, mano a mano che si va avanti col gioco, farà sempre più pressioni su di voi; muovetevi quindi con prudenza se non volete fare una brutta fine!

The Dark Half si presenta come un classico adventure che riprende, per certi versi, l'interfaccia grafica presente negli (infinatemente più curati) adventure della Lucasarts; i comandi presenti, oltre ai classici guarda, vai e usa comprendono anche viaggia e cerca che vi saranno molto utili nello svolgersi dell'avventura evitando di spaccarsi la testa per raggiungere una locazione particolarmente lontana.A volte, tra una locazione e l'altra, vi capiterà di assistere a dei "colpi di scena" (anche se sarebbe meglio chiamarli "pugni in un occhio", piuttosto che altro!) che avranno la principale funzione di movimentare il gioco spezzando i (troppi) tempi morti presenti.Prima di lasciarvi al commento mi pare opportuno (viste anche le vostre richieste del :utto legittime) parlarvi della configurazione richiesta: innanzitutto dovete avere un PC compatibile (286/386/486), 640 Kbytes di memoria RAM e una scheda VGA.
Se volete ascoltare un povero redattore che ha passato la notte con questo gioco, procuratevi anche un bel mouse e una scheda sonora (Sound Blaster, Roland MT-32, Adlib, Sound Master e Tandy 3 voci).
Bene, il commento è tutto vostro...

Stefano "BDM" Petrullo

PC

Non sono per niente soddisfatto di questo Dark Half e adesso andrò a spiegarvi il perché (premetto che sono un semi fanatico delle opere di Stephen King, di conseguenza sarò molto pignolo!): l'interfaccia di gioco è a volte troppo complicata e contribuisce a rendere questo gioco non particolarmente scorrevole, infondendo una sgradevole sensazione di "cosa diavolo faccio ora?"; questo aspetto penalizza una giocabilità già non eccezionale. Per ciò che riguarda la grafica le animazioni sono realizzate malissimo e le locazioni, salvo casi particolari, sono disegnate troppo schematicamente; il sonoro è invece di discreta fattura. Essendo The Dark Half un adventure è d'obbligo parlare dell'interattività, ma anche sotto questo punto di vista le perplessità sono tante; lo ripeto, potrei essere troppo pignolo, ma questo gioco lo consiglierei solo a chi ha già finito tutte le avventure Lucas e Sierra e non sa come ingannare il tempo in attesa di Maniac Mansion 2, altrimenti lasciate perdere.

TECNICA:	GLOBALE
GIOCABILITA':	78%
INNOVAZIONE:	

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPERGAMES

VIA VITRUVIO 37 - 20124 MILANO
TEL. 295.201.80 - 295.201.84

486 33 MHz 4 Mb RAM
1 drive 3" 1.44MB
1 SVGA 1024X768
1 hard disk 130Mb MAXTOR
1 monitor VGA 14" colori 1024x768
1 tastiera italiana 102 tasti
2 seriali / 1 parallela
MS-DOS 5.0 ITALIANO ORIGINALE
L. 2.790.000

386SX / 25 MHz
2MB RAM espandibile 16mb
1 drive 1.44
1 hard disk 40 MB
1 SVGA
1 monitor SVGA 14" colori
1 tastiera italiana 102 tasti
2 seriali / 1 parallela
MS-DOS 5.0 ORIGINALE
L. 1.590.000

IBM PS1 FAMI-PACK
286 £. 1.390.000

IBM PS1 DISNEY COLLECTION
386SX £. 1.790.000

NOTEBOOK PS/2 IBM
N33SX 40 MB HD £. 2.390.000
N51SX 80 MB HD £. 3.100.000

** MONITOR **
SVGA 14" COLORI 1024x768
L. 499.000
SVGA 14" COLORI MULTISYNC
L. 1.190.000
NEC 4FG 15" MULTISYNC
L.1.450.000

ECCEZIONALE!!
SOUND COMMANDER
MULTIMEDIA,
COMPATIBILE:
ADLIB, COVOX, SOUND BLASTER.
CON INTERFACCIA PER TELECOMANDO A INFRAROSSI, 22 CANALI, CONVERTITORE A/D E D/A, INTERFACCIA MIDI, 8K DSP RAM, CASSE ACUSTICHE
L. 550.000

DRIVE CD-ROM £. 550.000
VIDEO COMMANDER £. 1.050.000
SCANNER SHARP JX-100 £.850.000
SOUND BLASTER PRO2 £. 320.000
SCANNER LOGITECH 256 £.550.000

PER ALTRE CONFIGURAZIONI TELEFONARE

JEPSSEN
386SX/25 MHz
2MB esp. 16MB RAM
1 drive 3 1.44
1 SVGA
1 hard disk 42 MB
1 monitor VGA 14" colori
1 tastiera italiana 102 tasti
2 seriali / 1 parallela
L. 1.650.000

** NOTE BOOK **
386sx/16MHz - 1Mb RAM - 40Mb HDD
GRAFICA VGA - BORSA IN PELLE
L. 1.990.000

TOSHIBA 386SX/25MHz 2MB RAM,
MODEM - BORSA - DOS
hard disk 60MB L. 2.900.000
hard disk 40MB L. 2.600.000

UNIBIT 386DX 40MHZ 4MB RAM
HD 80MB - MODEM - BORSA
L. 3.450.000

MULTIMEDIA

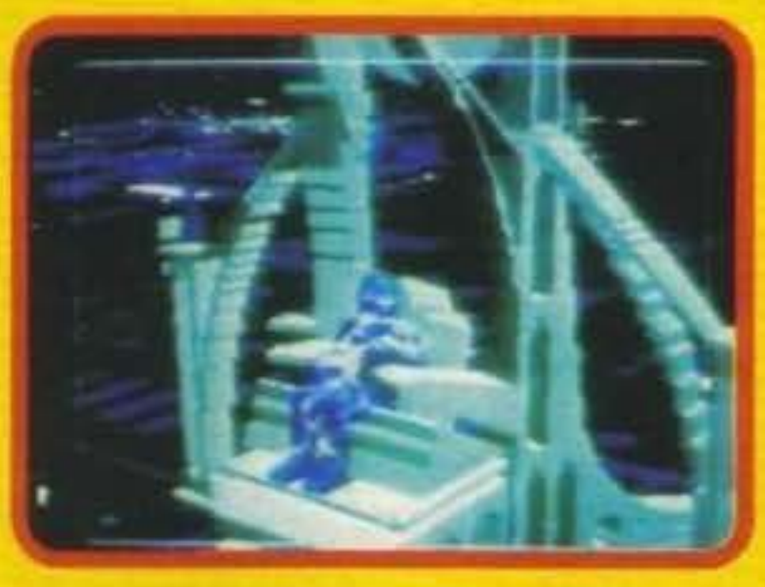
FUSION CD PACK
CD ROM SONY - SOUNDBLASTER
CASSE E SOFTWARE
£. 1.250.000

SOUND COMMANDER CDROM
SCHEDA SONORA - CD ROM DRIVE
MIDI - CASSE - MICROFONO
CON 12 CD-ROM SOFTWARE
£. 1.890.000

TUTTI I COMPUTER HANNO GARANZIA
12 MESI E ASSISTENZA IMMEDIATA
SI INSTALLANO SISTEMI SU ESIGENZE DEL CLIENTE
TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

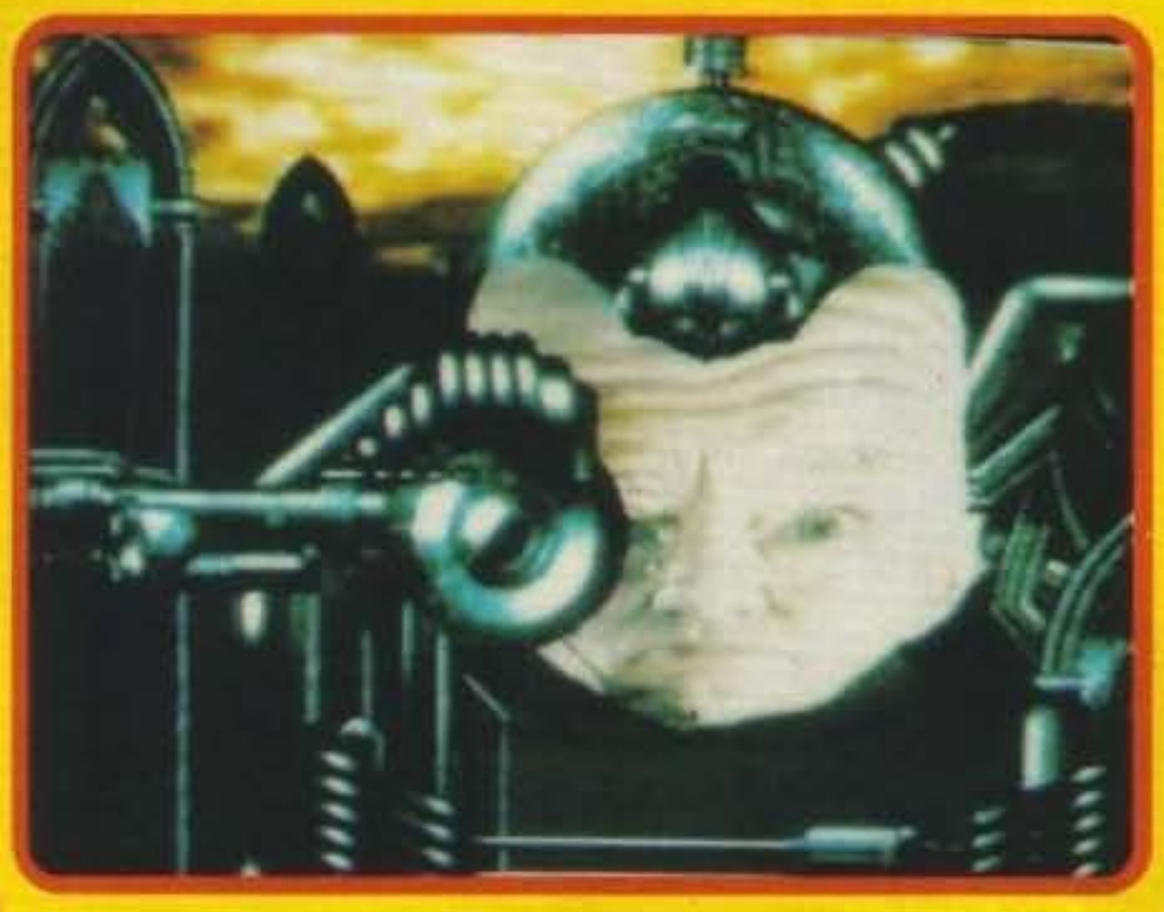


TGM IN TV

La Saga Continua...

Signori e signore, è giunto il momento della riscossa! I più arditi tra voi avranno senz'altro notato una interessante trasmissione su Telemontecarlo in onda il sabato pomeriggio e intitolata GamesMaster dedicata interamente ai videogiochi. Ebbene? Tah-dah, ci siamo

NOI, naturalmente, nel senso di plurale majestatis, ovvero ci sono IO in tutta la mia modestia. E, nel ruolo di semplici comprimari, appaiono anche Max (ormai è dappertutto, "l'erba cattiva...", non c'entra molto ma va bene lo stesso), suo fratello Luca (in arte Luke) e pure Mr. Rossetto, in arte Alex. ma che cosa ci facciamo, direte voi? A parte che non è una domanda intelligente, visto che la nostra sola presenza serve a far triplicare lo share di un qualsiasi programma, e poi ci si può anche arrivare da soli! Ricominciamo.



Come i più fortunati di voi avranno notato, in GamesMaster "ogni tanto" si vedono dei videogiochi (per caso, però). I più attenti, poi, si saranno accorti che addirittura ne vengono recensiti alcuni in ogni puntata e che... i faccioni che sbrodolano su i vari giochi appartengono nientepopodimenoche all'elite video-ludo-giornalistica d'Italia.

No, avete frainteso, non ci sono solo io (la mia modestia è senza pari), ma anche i tre tizi di cui sopra.

Ora, finita la razione mattutina di autoincensamento (sto scrivendo alle 9:44 di un lunedì mattina), passiamo alle cose serie: GamesMaster è una trasmissione inglese dedicata interamente ai videogiochi che ha avuto un successo senza precedenti ed è stata tempestivamente "importata" in Italia e che va in onda tutti i sabati su TMC alle 19:00 (in replica domenica alle 9:30). Questa trasmissione è divisa in varie parti: ci sono le competizioni, dove alcuni videogiocatori devono battere un record qualsiasi in un dato limite di tempo, le sfide, dove bisogna battersi con un personaggio famoso al "suo gioco": ad esempio, in una puntata si vedrà giocare Jimmy White a biliardo, in un'altra il campione britannico di pesi medi a un gioco di boxe e in un'altra ancora un campione di freccette al sotto-gioco di Heimdall (quello in cui si tagliano le trecce con l'accetta - non che c'entri molto, ma va bene lo stesso).

Poi c'è la sezione degli aiuti, dove il bizzarro individuo Games- Master aiuta alcuni videogiocatori fermi a dei dati punti di un gioco - una specie di "Maxi Tricks" televisivo, e infine... Le recensioni! Esatto, una rassegna dei giochi più attuali commentati dal sottoscritto e dai suoi degni compari (non ripetiamo chi, visto che magari si inorgogliscono - ingiustamente - a leggere i propri nomi su TGM). Certo, il 75% del gruppo ha già avuto esperienze televisive (la mia sagoma di cartone a USA Today, Max una volta su Antenna 3 e Alex... erm, beh, ha ballato allo show "Gran Galà della Valleé" su Italia 1), ma volete mettere questo? E poi, chissà, Hollywood...

MA

OCIO!

Per i meno attenti, ripetiamo: tutti i sabati alle 19:00 e in replica la domenica alle 9:30. Mi raccomando!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Computer Time

Vendita per corrispondenza
via Provvidenza, 43 Sarmeola di Rubano 35030 Padova
Showroom e uffici

PADOVA

COMPUTER TIME

NOVITA'! disponibili
Super VGA 64.000 colori
10 volte più veloci !
Compatibilità totale
Windows 3.1

Ultimi arrivi PC

SoundBlaster Multimedia Kit (SB Pro + CD-Rom + 6 Software CD)	950.000
VideoBlaster (Desktop video + PAL Digitizer)	550.000
Scanner colore 300-600-800 dpi 24 bit	telefonare
Pocket Modem/Fax Prolink 9600 bps (ideale per Notebook)	350.000
MOTHERBOARD 486DX 50 Mhz 256Kb cache	1.650.000
MOTHERBOARD 386SX 33 Mhz	270.000
NOVELL NetWare Lite v1.1 + DR DOS 6.0	210.000
Streamer 250 Mb + cartdrige 120 Mb	650.000
Monitor SVGA Multiscan 1024x768	430.000
Fax/Modem Supra v32bis v42 MNP2-5	telefonare

PC Compatibili

PC286 16Mhz 1Mb ram / 45Mb HDD / VGA 256Kb	1.350.000
PC386sx 33Mhz 2Mb ram / 105Mb HDD / VGA 1Mb	1.800.000
PC386dx 33Mhz 4Mb ram / 130Mb HDD / VGA 1Mb	2.200.000
PC386dx 40Mhz 4Mb ram / 130Mb HDD / VGA 1Mb	2.300.000
PC486dx 33Mhz 4Mb ram / 170Mb HDD / VGA 1Mb 64.000 colori	2.900.000
PC486dx 50Mhz 4Mb ram / 170Mb HDD / VGA 1Mb 64.000 colori	3.600.000

Caratteristiche comuni a tutti i nostri PC:
Cabinet Desk, MONITOR 14" 1024x768 COLORE, 2 Seriali, 1 Parallela,
Disk Drive 3" 1,4Mb, Tastiero estesa, Mouse 3 tasti.
NB: I prezzi dei PC possono subire delle variazioni causa fluttuazioni dollaro.

Accessori PC

Star LC-20 9 aghi 80 colonne	380.000
Star LC-100 9 aghi 80 colonne colore	500.000
Fujitsu DL-1100 24 aghi 100 colonne	800.000
Fujitsu DL-1200 24 aghi 136 colonne	1.000.000
Fujitsu BREEZE 200 inkjet	900.000
Disponibili kit colore per Fujitsu serie 1100-1200	100.000
Disponibile tutta la gamma Logitech	telefonare
Disponibile tutta la gamma monitor stampanti NEC	telefonare
Monitor Sampo 14" 1024x768 non interl. 0.28 dath	800.000
Disponibile tutta la gamma HardDisk Fujitsu-Quantum (AT-SCSI)	telefonare
Filtro antiradiazioni in cristallo 14-19"	telefonare

Linea Commodore

Amiga 600	telefonare
Amiga 600 HD 40Mb	telefonare
Amiga 2000 ECS 2.0	telefonare
Amiga 3000 Tower	telefonare
Amiga 1200 e 4000	telefonare
Kickstart 1.3 per A600	88.000
Kickstart 2.0 per A500	95.000
Drive esterno per Amiga	130.000
Digitalizzatore Videon 4.0	377.000
Espansione 512k per A500	50.000
Espansione 1Mb per A500plus	90.000
Espansione 1Mb per A600	telefonare
Espansione 1.5Mb per A500	180.000
Scanner 256 toni di grigio	299.000
Controller Xtarbec 0Mb + HDD 45Mb	850.000
A530 68030 40Mhz GVP per A500	1.470.000
HardCard 85/120/240 Mb 0/8 Mb ram per A500	telefonare
HardCard 85/120/240 Mb 0/8 Mb ram per A2000	telefonare
Acc. 68030 25/40/50 Mhz GVP	telefonare
Syntetic Sound 56 Khz + MIDI	179.000

MEGA OFFERTA!
Amiga 600 HD 40Mb
monitor 14" colore stereo
joystick albatros, mousepad
a sole L. 1.590.000

Telefono
049-8976787
049-8976508
049-8976756
fax.
049-8976414

Orario continuato
10 - 19.30
escluso lunedi' mattina

GVP Point Gli unici a Padova

PREZZI IVA INCLUSA
Garanzia 24 mesi
su tutte la parti PC

DOUBLEBYTE & SOFTWARE LINDASOFT

AMIGA:
THE ANGEL FROG
SOS TITANIC
GIORGIO'S COCKTAIL
HYPNOTIC LAND
HOCKEY PISTA
JEWELS
CAMPO DI FUOCO
HOLO SQUASH
TIME HORN
KUNG-FU
TETRIS
GEOGRAFIA D'ITALIA
TOTOMAGO

ATARI ST:
TETRIS
HOCKEY PISTA
MATEMATICA
PER LE MEDIE

PC:
DRAW V 1.1 & 1.2
TEXT-GRAPHICS
ADVENTURE
MAKER

PC-ST-AMIGA — new — The Sword

DISTRIBUZIONE

PER INFORMAZIONI
TEL. 049-87.245.60

AMIGA — Shuttle V.1.2

PC-AMIGA — Sexy

PC-AMIGA

Text Graphix
Adventure
Maker

AMIGA — Angel Dead

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

ELECTRONIC ARTS per Amiga

ROAD RASH

L'attesissima conversione di questo gioco per Megadrive è finalmente arrivata. E' valsa la pena aspettare tanto?

La vita del motociclista non è certo tra le più felici. Infatti tutti pensano soltanto al centauro tutto strada e motori, che mangia chilometri di asfalto ogni giorno e che passa il suo tempo a bearsi dei sorpassi e delle sfide con gli amici sotto il sole estivo, gare per altro rese più piacevoli dalla brezza che si insinua tra i capelli (ora non più, c'è il casco obbligatorio). Nessuno pensa che, per giungere alla guida di una moto potente, anche il motociclista abbia dovuto fare gavetta nei modi più disumani possibili. Infatti, centauri si nasce (e lo si diventa): i primi sintomi della passione per le due ruote si fanno sentire già nei primissimi anni di vita, quando il futuro motociclista è disposto a tutto pur di farsi regalare dai genitori un triciclo. Con esso, lo spericolato bambino inizierà a familiarizzare coi pedali e con il manubrio, tutta esperienza che gli servirà certamente anche in futuro. Una volta distrutto il triciclo, l'incauto bambino passerà certamente ad una bicicletta, inizialmente con tanto di rotelline. Dispositivo, quest'ultimo, che verrà presto abbandonato, simbolo di maggiore libertà e di superiorità tecnologica, visto che in questo mezzo di trasporto il futuro motociclista avrà a che fare con la catena e coi freni. Lo stadio evolutivo si protrae fino alla pubertà, e in questo lasso di tempo i progressi si manifesteranno sotto forma di biciclette sempre più potenti, a partire dalla bici da cross iper-adesivata, fino a giungere ad una incasinatissima e ultracostosa mountainbike, che si rivelerà ben presto inutile: a 14 anni, infatti, il potenziale centauro non pensa ad altro che ad un ciclomotore (per gli amici motorino) o (nella maggior parte dai casi) ad un bel cinquantino. E' questo un periodo decisamente infelice per il nostro eroe. Coloro che guidano le automobili, in città, fanno a gara per rubargli la precedenza, ogni volta che si mette a piovere a dirotto la candela si bagna, e le gomme hanno la caratteristica intrinseca di bucarsi solo nelle urgenze. Anche il periodo della moto a 50cc, però, è destinato ad una repentina chiusura: infatti si tratta di una fase altamente selettiva... se uno non è eccessivamente appassionato di moto, infatti, fa come me ed aspetta quattro anni per fare la patente e guidare una macchina. Altrimenti, l'iter riprende. Due anni più tardi, infatti, è la volta del 125. I paurosi incidenti dal quale il maturando motociclista uscirà sempre miracolosamente illeso, non rappresenteranno altro che una serie di esperienze, molto simili alle tacche che il barone rosso segnava sul suo biplano ogni volta che ne faceva secco un altro. Arrivati i fatidici 18 anni, il centauro è disposto a fare qualsiasi cosa pur di guadagnarsi una moto potente, rigorosamente dai 600cc in su. Ed ogni tanto, ci riesce. Tralascio dunque di descrivere ogni risvolto pratico e psicologico della vita del centauro (tanto ci ha già pensato Stefano Disegni nell'acclamatissimo libro "Due ruote e una sella", che vi consiglio caldamente di leggere) e passo al gioco vero e proprio (chi ha detto "Finalmente"?).

In Road Rash, il motociclista sembra giungere all'esasperazione della brama di notorietà. Mi spiego meglio: come ben avrete immaginato dalle foto (che tanto lo so che sono la prima cosa che guardate. Vi conosco bene...), ci troviamo di fronte ad un gioco di corse motociclistiche, sullo stile più volte collaudato di Hang On, ma con in più una caratteristica fondamentale: poter picchiare a sangue gli altri corridori. Questa caratteristica, benché deprecabile sul piano della sportività, offre al giocatore l'opportunità di far ruzzolare dalle moto i suoi nemici e -questa è davvero unica!- buttarli sotto le macchine che giungono sull'altra corsia. Ogni tanto sbuca qualche poliziotto e vi assicuro che non è il caso di mettersi a picchiarlo: come da tradizione, che vuole i poliziotti motociclisti americani tutti d'un pezzo, modello Chips o Big Jim che dir si voglia, sarà una vera faticaccia disarcionarli e molto spesso lottare contro uno di loro può rivelarsi controproducente. Meglio dunque ignorarli, superarli a tutta birra, e darci dentro nella gara effettiva, che vi vede sempre partire dalla quindicesima posizione e vi pone come scopo (ovvio) raggiungere almeno la prima, la seconda, o la terza.

Gli scenari selezionabili sono in tutto cinque, sono ambientati tutti negli USA, e prevedono numerosi dossi, curve, salite, e persino degli incroci dai quali può sbucare un'automobile. Se vi dovesse capitare un incidente, poi, non è che ripartite da lì e buonanotte, come succede in tutti gli altri giochi di questo tipo, ma dovete pure andare a recuperare la vostra moto, che può comunque subire un numero limitato di incidenti, prima che si grimi tutta e diventi inutilizzabile, prima di balzare nuovamente in sella, e recuperare tutte le posizioni eventualmente perdute. L'unica cosa illogica, a questo punto, è l'invulnerabilità presunta di tutti i concorrenti: può capitare loro qualsiasi cosa (anche a voi), e si alzeranno scattanti come prima...

Paolo Besser

Amiga

Era da parecchio tempo che non usavo più l'Amiga per giocare, tuttavia, forte dell'esperienza su Megadrive di questo stesso titolo, ho chiesto personalmente all'onnipresente Max di assegnarmi la recensione di questo gioco di guida. A prima vista, purtroppo, Road Rash non dice molto: i controlli della moto sono decisamente nervosi, e spesso il vostro mezzo di trasporto sembra dotato di (in)coscienza propria. Il risultato si manifesta sotto forma di una guida da alcolizzato, e spesso vi troverete ad andare a destra e sinistra senza alcun motivo apparente. Poi la strada: l'effetto tridimensionale è riuscito, con tanto di dossi e curve a non finire, ma perde tutto il suo fascino a causa di un aggiornamento dello schermo a mio avviso troppo lento. Se poi contiamo i lunghissimi caricamenti che caratterizzano questa conversione, ci troveremmo di fronte ad un totale fallimento. Eppure c'è un però: nonostante tutto, il gioco è divertente. Dopo qualche partita la sfida contro i compagni si fa più affascinante, e i particolari inediti quali le lotte e le macchine che possono sbucare all'improvviso dagli incroci, rendono il tutto più appetibile e longevo. Ci si dimentica persino della scarsa velocità, e si continua a giocare finché non lo si ha portato a termine, arrivando primi a tutte le cinque "tappe" offerte dal gioco. A questo punto fate voi, io non me sa sento di consigliarvi caldamente l'acquisto, ma nemmeno di ignorare questo titolo, soprattutto se siete amanti dei giochi di corse, delle motociclette e, perché no, dei pestaggi.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 81%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GREMLIN per Amiga L. 49.900

Reduce dalla conquista del massimo alloro iridato della Formula 1, il buon Nigel approda finalmente sui nostri monitor. Sapra ripetere anche qui le sue trionfali gesta?

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

Anche per quest'anno il titolo di Campione del Mondo è stato assegnato, premiando, per la prima volta nella sua lunga e trionfale carriera, un pilota generoso e irriducibile, che per anni ha entusiasmato le platee di tutto il mondo con gesta memorabili e condotte di gara sempre all'attacco..., Nigel Mansell.
Questo era il suo anno ed è stato lui alla fine a spuntarla, piuttosto facilmente a dire il vero, supportato in maniera egregia da una Williams Renault, con sospensioni attive, ben più competitiva di tutte le scuderie avversarie, Ferrari compresa, incappata nel corso di questo 1992 in una delle stagioni più sfortunate e desolanti della sua gloriosa storia agonistica.

Come forse saprete, il nostro Nigel sembra intenzionato ad abbandonare il circus iridato per dedicarsi alle più remunerative corse cart americane, si perderà quindi il ritorno alle corse di un certo Alain Prost (che lo sostituirà al volante della sua imbattibile Williams, per l'occasione Numero Zero...), tutto questo mentre un altro grande (seppure piuttosto capriccioso), sta meditando di ritirarsi per una stagione in attesa di disporre di una monoposto più competitiva, Ayrton Senna. Sospendendo qui queste considerazioni di carattere sportivo, delle quali se ne parlerà ancora durante l'inverno, passiamo pure al gioco vero e proprio, che mi sembra il caso...

Se comunque vorrete saperne di più riguardo al grande Mansell (in effetti preferivo un simulatore di Ferrari/Alesi) beccatevi il box apposito, perché adesso passo alla descrizione del gioco.
Appena caricato quest'ultimo vi troverete davanti ad una schermata in cui potrete scegliere se gareggiare in una sola gara, in tutto il campionato, oppure incominciare con un po' di scuola guida; avete letto bene, questo programma vi permetterà di fare della pratica con i preziosi consigli di Nige in persona che vi indicherà come affrontare le curve, quando e come decelerare e accelerare, le traiettorie ideali...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

samente consigliabile qualificarsi e partire tra le prime posizioni.
Fatta (o non fatta) la qualificazione, preparatevi a gareggiare sul serio; appena arrivati in pista vi troverete davanti a una serie di luci, led e indicatori abbastanza confusionari che mettono nei primi secondi di gara un po' in crisi. In ogni caso le "lucette" varie indicano, nell'ordine, il tempo parziale, il miglior giro, il distacco dalla vettura in prima posizione, una mappa della pista, i giri motore, le marcie, l'usura delle ruote (essenziale per il gioco, in pratica non servono a nulla) e infine l'indicatore della velocità (fiuuu, sono riusciti a scriverli tutti in un soffio). Ok ragazzi, con questo mi sembra di avervi detto più o meno tutto, preparatevi quindi ad indossare il fatidico casco e premere a fondo l'acceleratore... E' comunque meglio che prima passiate un attimino dalle parti del commento (lo so che vi siete esaltati per tutta la recensione, ma vi aspettano cocenti delusioni).

MAX

Per ciò che concerne i sistemi di controllo questi partono dal comune joystick, passando per il fido mouse fino ad arrivare al "FreeWheil", di cui abbiamo parlato una voce di corridoio del numero scorso, che garantisce nuovo realismo alla simulazione. Una volta selezionato il sistema di controllo siete pronti ad affrontare il lungo e difficile campionato mondiale; la schermata che si presenterà sotto i vostri occhi vi indicherà le condizioni della pista (asciutta, bagnata, sudata etc.) e vi fornirà tutte le indicazioni necessarie per affrontare correttamente la gara. Adesso è giunto il momento di mettere a punto la macchina; dovrete scegliere il tipo di ruote (dure, morbide o da circuito bagnato), il rapporto del cambio (basso, medio e alto), il cambio stesso (manuale o automatico) e il tipo di alettoni (modificando così il carico aerodinamico, penalizzando l'aderenza per una maggiore velocità di punta o viceversa...), dopo di che sarete pronti per la qualificazione. Effettivamente potreste saltare direttamente alla gara, ma in questo modo partireste ultimi, quindi è decisamente consigliabile qualificarsi e partire tra le prime posizioni.

Amiga

Non so che dire, mi aspettavo molto di più e probabilmente ho fatto male: in effetti già il demo visionato qualche mese fa era abbastanza scattoso e lento, ma mi ero illuso che con il passare delle settimane il programma fosse riadattato in modo da convertirsi in un'ennesimo successo automobilistico targato Gremlin (anche se, a dire il vero, lo stesso Lotus III non mi aveva pienamente soddisfatto). Delusione generale; l'azione è discretamente più veloce di quella vista nel demo, ma in compenso sono stati esclusi buona parte degli oggetti presenti ai lati della strada e purtroppo il tutto si muove in maniera decisamente scattosa. Un'altra cosa che non mi ha convinto è lo scarso realismo di gioco, sembra che tutte le messe a punto fatte alla macchina siano praticamente ininfluenti sulle prestazioni generali delle vostra vettura, la riproduzione dei circuiti piuttosto discutibile e il movimento delle monoposto decisamente inattendibile (oltre che contribuisce ad una sensazione generale di claustrofobia per il rapporto dimensionale abitacolo/pista oltremodo sconveniente). Non parliamo poi della difficoltà di gioco: pensate che in una gara ho lasciato andare tutte le macchine avanti di un giro, poi sono partito io e, che ci crediate o no, sono arrivato secondo (chiaro il concetto?). Positivo invece tutto quello che riguarda la presentazione di gioco, le opzioni e tutte le altre raffinatezze, ma con i difetti ora elencati, un sonoro mediocre (il rumore emesso dalla Williams assomiglia al massimo ad un gruppo di zanzare sotto una campana vetro), e sopratutto una giocabilità esigua siamo ben lontani dai livelli d'eccellenza che potevamo attenderci. Insomma Nigel Mansell non è proprio il peggio (il gioco, ovviamente), ma se pensavate di giocare ad una simulazione veloce e divertente ne rimarrete sicuramente delusi.

TECNICA:	😐	GLOBALE
GIOCABILITA':	😐	79%
INNOVAZIONE:	🙂	

NIGEL, BREVE STORIA DI UN CAMPIONE...
Come la grande maggioranza degli attuali piloti di Formula 1 anche il nostro Nigel ha cominciato dai go-kart. Raggiunto l'apice di questa categoria nel 1976 ci fu il passaggio alla Formula Ford, esordendo, vittorioso, su di una Hawke DL 11. L'anno successivo però un grave infortunio al collo sembrò pregiudicargli la carriera, tornò comunque in pista e proprio a Silverstone, nella sua Inghilterra, conquistò il campionato di categoria. Il passaggio in Formula 3 fu comunque estremamente delicato, non fu infatti facile trovare un sponsor adeguato (tanto che lo stesso Nigel vendette ogni suo possedimento, casa compresa, per autofinanziarsi), ma da lì il fortunoso passaggio alla Lotus in Formula 1 fu più veloce del previsto. Era il 1980 e Nigel venne assunto come collaudatore alla Lotus, ottenendo prestazioni da primato sulla vettura da gara (compreso il record di Silverstone), Chapman gli offrì l'occasione di correre il GP d'Austria... Era nata una nuova stella. Durante i quattro anni in Lotus Nigel raccolse una Pole Position e qualche apparizione sul podio. Nel 1985 passò alla Williams, aggiudicandosi parecchie corse e perdendo due titoli mondiali che sembravano già nelle sue tasche (clamoroso quello del 1987 con l'esplosione di un pneumatico in Australia). Nel 1989 ci fu il passaggio in Ferrari, dove si guadagnò ben presto il plauso dei tifosi del cavallino, anche se nel corso del biennio con andamento decisamente alterno. Si arriva così al 1991, che segna il ritorno in Williams e quindi un terzo titolo malamente gettato alle ortiche (Ayrton Senna), l'ultimo capitolo è rappresentato da questo trionfale 1992 appena concluso... Poi chissà.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035
UFFICIO SPEDIZIONI: Telefono (02) 33000036

Aperto anche il Sabato
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

ORDINA SUBITO
TEL. 39260744

LA NEWEL srl PRESENTA NELLA SUA QUALITÀ DI UNICO DISTRIBUTORE NAZIONALE IL - LASER DISK GAME -

Quante volte abbiamo desiderato di potere giocare a casa nostra a tutti quei giochi con la tecnologia del Laser come Dragon's Lair, Space Ace, Fire Fox, Thayer's Quest e tanti altri. Ebbene, grazie al lettore Laser PIONEER ed un computer tutto ciò diventa possibile.

Il sistema consiste oltre al lettore ed un Computer in un'interfaccia che consente al Computer il diretto controllo del lettore Laser. È così possibile l'utilizzo di tutti quei giochi Laser che ai tempi si trovavano solo nelle sale giochi.
Sono attualmente disponibili interfaccie per i seguenti Computer:
Commodore Amiga, Atari ST-STe, IBM - PC compatibili, Commodore C-64 e in via di sviluppo anche per la serie Macintosh.

NEW NEW

Interfaccia ad infrarossi in dotazione per la versione IBM - PC compatibili ora disponibile anche per Amiga.
ECCEZIONALE!!!

Titoli disponibili

Dragon's Lair

Thayer's Quest

Space Ace

Titoli in progettazione

Don Quixote	Fire Fox
Louvre 1	Framed Up
Casino Royale 1	Cobra Command
Casino Royale 2	Mach II
Thayer's Quest II	Mach III
Space Harrier	Afterburner
Super Hng-On	Mac Dump
Astron Belt	Darius
Fantasy Zone	Scramble
Orpheus	Shadow of the Star

Voyage to the New World

NEWEL
Buono di Lire 100.000
presentando questo tagliando.

Il buono è valido solo acquistando il sistema completo (Lettore Laser, Interfaccia, Software, Dragon's Lair)

(Il buono non è cumulabile)

Tutti i prezzi sono sempre IVA compresa. Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di un anno.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

ELECTRONIC ARTS per Amiga

POPULOUS II
THE CHALLENGE GAMES

Circa un anno fa i programmatori della Bullfrog hanno dato seguito al simulatore divino per eccellenza: Populous. Adesso, dopo mesi di trepidanti attese, esce il tanto sospirato data disk, e ancora una volta è un clamoroso successo.

THE GAMES machine STAR PLAYER

Se anche solo per un attimo avete temuto che questo data disk contenesse semplicemente qualche nuovo scenario e stop, avete proprio capito male; innanzi tutto la grafica è stata rimaneggiata per adattarsi alla nuova ambientazione che guarda caso è proprio nel Giappone (mi riferisco al fatto che in questo periodo tutto quello che è giapponese va di moda) medievale, quindi anche i personaggi, gli dei, le case, etc, sono stati completamente ridisegnati.Di conseguenza gli dei da sconfiggere non sono più i soliti Zeus & co. della mitologia greca, ma bensì quelli che appartengono agli antichi culti giapponesi.I poteri assegnati ad ogni divinità hanno gli stessi effetti che tutti abbiamo potuto ammirare in Populous II (colonne di fuoco, maremoti, tempeste etc.), con l'aggiunta di un nuovo intervento divino, il Fire Burst che, in quanto a potenza distruttiva, non ha rivali; tale potere ha un effetto devastante e si manifesta come una serie di colonne di fuoco che partono dal punto in cui si trova il vostro leader (il capo spirituale), per diffondersi a raggiera.Anche gli Eroi della mitologia greca sono stati modificati in favore delle credenze giapponesi; Elena di Troia, che attira gli uomini con un canto per poi farli cadere rovinosamente in mare, qui è diventata una Geisha, Perseo, che devasta tutto ciò che incontra, è stato sostituito da un Samurai, mentre Adone è diventato un gigantesco lottatore di sumo che ogni volta che uccide un'avversario si duplica.La grafica naturalmente è stata seguita con la solita cura che da sempre caratterizza i prodotti della Bullfrog; aggiungo a questo punto che le innovazioni non si fermano ad un semplice "remake", ma proseguono con nuove ed eccellenti aggiunte.Nel menu delle opzioni è stata aggiunta la voce "challenge game" (donde il misterioso titolo del gioco); di cosa si tratta? Andate avanti nella lettura è lo scoprirete!

Il Challenge Game vi offre una sfida che va ben oltre la conquista di un semplice mondo, verrete messi nella situazione di non dover più distruggere le popolazioni nemiche, ma semplicemente di cercare di sopravvivere.Detto così sembra tutto facile, ma (perché c'è sempre un MA (no Marco non mi riferivo alla tua persona)) dovete tener conto che il vostro arsenale di interventi mistici sarà moooolto scarso, quindi vi dovrete basare sulla vostra bravura lottando contra la furia degli elementi e cataclismi vari, cercando di salvare la vostra gente prima che facciano la fine dei Lemmings (e chi ha orecchie per intendere, intenda!).

Naturalmente non dovrete giocare ore e ore in ogni schermo, ma avrete un tempo limitato rappresentato da un grosso orologio in alto al centro che indicherà il tempo restante prima della fine di un determinato livello.

Insomma, tutto (compresa la schermata iniziale delle opzioni) ha subito una radicale trasformazione, senza però perdere la giocabilità che ha reso questo gioco una pietra miliare nel mondo videoludico.

Mirko Marangon

Amiga

Non ho dubbi nell'affermare che, secondo il mio parere, si tratta del migliore gioco del suo genere, superando di gran lunga i vari MegaloMania, Utopia e la serie Sim-qualcosa; ciò è dovuto principalmente al fatto che Populous II riesce in ogni caso ad essere sempre molto divertente, accattivante e quasi per nulla complesso.Se aggiungiamo che questo data-disk non è la solita bieca operazione commerciale, ma un vero e proprio nuovo gioco (infatti il data disk va a sostituire il primo disco di Populous II originale), con una grafica ancora più bella, più veloce e con delle aggiunte, prima fra tutte il challenge game, non si può certo negare d'avere a che fare con un prodotto che non può non valorizzare ulteriormente il mai troppo lodato Populous II. Un vero capolavoro che non dovrete assolutamente lasciarvi sfuggire.

P.S. Non dimenticatevi che il gioco gira solo con 1MB ed è consigliato anche un bel drive esterno.

TECNICA:

GIOCABILITA':

INNOVAZIONE:

GLOBALE 94%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PC WARE s.r.l.

PRODUZIONE ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500-1000-2000
COMPUTERS E ACCESSORI AMIGA E PC COMPATIBILI NUOVI E USATI
PERMUTE USATO CON USATO / NUOVO CON USATO

ESPANSIONI DI MEMORIA

AMIGA 500 ESP. 512 KB	50
AMIGA 500 ESP. 512 KB + CLOCK	67
AMIGA 500 PLUS ESP. 1 MB INTERNA	75
AMIGA 500 ESP. 1,5 MB (KS 1.3) INT	150
AMIGA 500 ESP. 2 MB INT ESP 4 MB	210
AMIGA 500 ESP. 4 MB INTERNA	330
AMIGA 1000 ESP. 1MB ESTERNA	190
AMIGA 2000 ESP. 2MB ESP. 8MB	210

RAM 44256-41100-SIMM 1MB-ZIP A3000

COMPUTERS AMIGA

AMIGA 500 CLASSIC KS 1.3 (USATO)	350
AMIGA 500 PLUS 1MB KS 2.0	540
AMIGA 500	460
AMIGA 500 HD/20	710
AMIGA 500 HD/30	810
AMIGA 2000 KS 1.3/ 2 DRIVES (USATO)	750
AMIGA 2000 KS 1.3/ 2 DRIVES+JANUS XT (U)	900
AMIGA 2000 PLUS KS2.04+ECS	950
CDTV COMMODORE (USATO)	690

MONITORS

COMMODORE 1084S	360
COMMODORE 1084 (USATO)	250
COMMODORE 2080 ANTIFLICKER (USATO)	350
MULTISYNC 1024 x 768 x 0,28 DP	390
NEC 3FG 15" MULTISYNC	950

HARD DISKS AMIGA

COMMODORE A590 20MB A500 (USATO)	420
COMMODORE A590 20MB A500 + 2MB (USATO)	540
SYNTHESIS HARDITAL A500 43MB ESP. 8MB	490
SYNTHESIS HARDITAL A500 85MB ESP. 8MB	650
GVP IMPACTII A500 52MB ESP. 8MB	750
GVP IMPACT II A2000 52MB ESP. 8MB	630
CONTR. SCSI GVP A2000 2/8 MB	250

SCHEDE ACCELERATRICI

68020+68881 A 25 MHZ A500/A500+/A2000	250
68030+68882 A 25 MHZ A2000 ESP. 8MB	650
68030+68882 A 25 MHZ A2000 + SCSI-2 ESP 8MB	750
68040 A 40 MHZ A2000 + SCSI-2 ESP 32MB	1.250

ACCESSORI VIDEO

GENLOCK MINIGEN	290
GENLOCK MICROGEN NEWTRONIC	350
GENLOCK COMMODORE AMIGA 2000 A2300	250
GVP IMPACT VISION	3.290
DCTV PAL - DIGITALIZZATORE 24 BIT PLANE	750
HITACHI VIDEO PRINTER	1.490

ACCESSORI VARI

DRIVE ESTERNO SLIM + PASSANTE	110
FLICKER FIXER A2000 MICROWAY	320
ANTIFLICKER AMIGA 5002000 MULTIVISION	350
ANTIFLICKER COMMODORE AMIGA 2000	330
GVP DIGITAL SOUND STUDIO STEREO	150
INTERFACCIA MIDI	50
INTERFACCIA MIDI PROFESSIONAL DR. T'S	100
KICKROM 2.0 PER KS 1.3	90
KICKROM 1.3 PER KS 2.0	90
VORTEX AT ONCE (USATA) AMIGA 500/2000	250
KCS PC POWER BOARD AMIGA 500	250
SIDECAR AMIGA 1000 (USATO)	190
FAX BROTHER 325	750
A10 ALTOPARLANTI STEREO X AMIGA	50
MODULATORE TV	40
CAVO SCART	21
TAVOLETTA GRAFICA 12"x 12" + CURSORE	270
TAVOLETTA GRAFICA 18"x 12" + CURSORE	490

STAMPANTI

COMMODORE MPS 1230 9A 80C	270
COMMODORE MPS 1270 INKJET	230
COMMODORE MPS 1550C 9A 80C COLOR	330
STAR LC 20 9A 80C 180 CPS	290
STAR LC200 9A 80C 225 CPS	390
STAR LC24-200 24A 80C 222CPS	550
STAR LC24-200 + KIT COLORE	590
OKI MICROLINE 380 24A 80C 180CPS	470
DICONIX 150 PLUS INKJET PORTATILE + BORSA	490
HP DESKJET 500 INKJET 300x300 DPI	760
HP DESKJET 500C INKJET COLOR 300x300 DPI	1.190
HP LASERJET IIP PLUS	1.290
HP PAINTJET INKJET A COLORI (SERIALE)	990
XEROX 4020 INKJET A COLORI (USATA)	990

MODEMS

2400 ESTERNO + VIDEOTEL	150
2400 ESTERNO + VIDEOTEL + MNP5	220
2400 ESTERNO + VIDEOTEL + FAX S/R	250
9600 ESTERNO + VIDEOTEL + MNP5	390
14400 ESTERNO + MNP5 + FAX S/R	490

PREZZI x 1.000
ESCLUSA IVA 19%

PC MICROSYS ELECTRONICS

CONFIGURAZIONE: CASE DESKTOP - MINITOWER O SLIM CON DISPLAY - RAM 4MB - DRIVE 1.44 MB HARD DISK 105MB - SCHEDA VIDEO VGA 1MB - TASTIERA ITALIANA ESTESA 102 TASTI - MOUSE MS DOS 5.0 IN ITALIANO ORIGINALE + MANUALI

386DX-40 4MB HD 105MB VGA 1MB	1.190
486DX-33 4MB HD 105MB VGA 1MB	1.540
486DX2-50 4MB HD 105MB VGA 1MB	1.740
486DX2-66 4MB HD 105MB VGA 1MB S3	1.990
486DX2-66 C/S LOCAL BUS	2.390
HARD DISK 210MB 11msec	+ 300
SCHEDA VIDEO VGA 1MB VRAM S3	+ 200
NOTEBOOK 386SX-25 1MB HD60MB	1.690
NOTEBOOK 486SLC-25 2MB HD120MB	2.590
HARD DISK 45MB 28 ms	270
HARD DISK 105MB 14 ms 32K CACHE	390
HARD DISK 130MB 17 ms	490
HARD DISK 210MB 11 ms 64K CACHE	690
SCHEDA VIDEO VGA 256KB	40
SCHEDA VIDEO VGA 1MB OAK 077	90
SCHEDA VIDEO VGA 1MB TSENG ET4000	150
SCHEDA VIDEO VGA 1MB TSENG ET4032	190
SCHEDA VIDEO VGA 1MB NCR EXP. 2MB	190
SCHEDA VIDEO VGA 1MB VRAM S3	290
SCHEDA VIDEO VGA 1MB VRAM S3 L.B.	340
MONITOR 14" VGA B/N FLAT SCREEN	160
MONITOR 14" MSYNC 1024x768x0,28	390
MONITOR 15" MSYNC 1280x1024x0,28 N.I.	650
MONITOR 17" MSYNC 1280x1024x0,26 N.I.	1.190
SCHEDA SOUND BLASTER PRO BASIC	270
SCHEDA SOUND BLASTER PRO + MIDI	330
VIDEO BLASTER	550
MULTIMEDIA S.B. KIT (CD + S.B. PRO)	890
HANDY SCANNER GENIUS B/W 256	290
HANDY SCANNER GENIUS COLOR+OCR	490

SHOW ROOM : VIA G. MARCONI 21
00043 CIAMPINO (ROMA)
TEL. 06-7912121 TEL/FAX 06-7910643
ORARIO : LUNEDI - SABATO 9-13 / 16-20
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

Master Pix snc

Via San Michele 3 - Busto Arsizio (VA)

Tel e Fax 0331-620430

Vendita anche per corrispondenza

Tutte le ultime novità

HARDWARE E SOFTWARE PER

Amiga MS-DOS

SuperNintendo NEO-GEO LYNX GameBoy

Tutti i marchi sopra citati sono registrati dai rispettivi produttori

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIDEOGIOCANDO S'IMPARA ...

... E CI SI DIVERTE

CARTOLIBRERIA PICCIRILLO

I videogiochi
piu' belli del mondo!

LE ULTIME NOVITA'
LEADER - CTO - SOFTEL

Software originali AMIGA , PC

Dimostrazioni in sede

JOYSTIK delle migliori marche
COMMODORE
AMIGA 600 AMIGA 1200
CDTV e accessori

Via S.Teresa a Chiaia n. 44/E - NAPOLI
nei pressi di Via dei Mille - tel. 081/402743

MIELCO presenta: Media Box®

Prodotti da POSSO, i Media Box sono contenitori classificatori modulari di livello qualitativo professionale destinati ai FLOPPY DISC 3 1/2" e 5 1/4". Il sistema prevede anche moduli tutti assemblati tra loro per COMPACT CASSETTE, VIDEO, COMPACT DISC, VIDEO GIOCHI, FOTO, FAI DA TE, ecc. Ogni elemento può essere dotato di apposita serratura per protezione del contenuto.

MIELCO
concessionaria esclusiva per l'Italia

SERVIZIO VENDITE E CONSULENZA TECNICA:
20158 MILANO - VIA PRAMPOLINI, 4
TEL. 02/ 6684999
TELEX 316541 - FAX 6688502

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

TecnoShop® by data office s.a.s.
Via Roma, 5/7 - 80040 S. Sebastiano al Vesuvio (NA)
Tel. 081/5743260 Fax 081/5743260

Amiga 500 Plus Appetizer (Com. Italia) + Switchjoy	649.000
Commodore 64 New + 2 joystick + omaggio	249.000
CDTV con Welcome disk in Italiano	1.069.000
Amiga 2000 (Commodore Italia)	1.200.000
Amiga 600 (Commodore Italia)	700.000
Amiga 600 (Commodore Italia) + Dylan Dog	720.000
Amiga 600 HD (Commodore Italia) 30 Mbyte	849.000
Mps 1230 Stampante (Commodore Italia)	395.000
Mps 1270 Stampante getto d'inchiostro (Com. It.)	260.000
Mps 1550 Stampante Colore (Commodore Italia)	395.000

Se hai problemi di compatibilità adesso puoi facilmente risolverli con il MOUSE KICK che ti permette un doppio Kickstar al tuo Amiga 500/2000.
£ 85.000 con Kick 2.0
£ 65.000 con Kick 1.3

DATEL
Tavoletta Grafica con stilo e software £. 350.000
Digitalizzatore £. 200.000

Tac 2 Joystick professionale	25.000
Switchjoy Joystick con microswitch	24.000
Syncro Express	69.000
Mouses per Amiga PC Atari	35.000
Drive Esterni Cumana	130.000
Action Replay III	159.000
Espansione 1 Mbyte per A500 plus	150.000
Technosound digitalizzatore audio	99.000
Genlock Rockgen	285.000
Videon III versione 3.1	539.000
Kcs Pc Board	379.000

Novità !!!!
Action Replay per Sega Megadrive £. 120.000
Drive Power Computing con Copiatore Hardware incorporato £. 160.000

NEOGEO
Con Presa Scart Rgb ed un Gioco in Omaggio a sole £. 580.000
Disponibili anche Memory Card a sole £. 65.000

GVP Point	
Gvp Impact II A500 52 Mbyte	960.000
Gvp HardCard 52 Mbyte	813.000
Gvp 68030 + 1 Mbyte ram 32 bit	1.395.000

Disponibili Dischi BULK e MARCATI

GVP POINT GVP POINT GVP POINT GVP POINT

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS
DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA
RS s.r.l. - CADRIANO (BO)
TEL. (051) 765563 - FAX (051) 765568

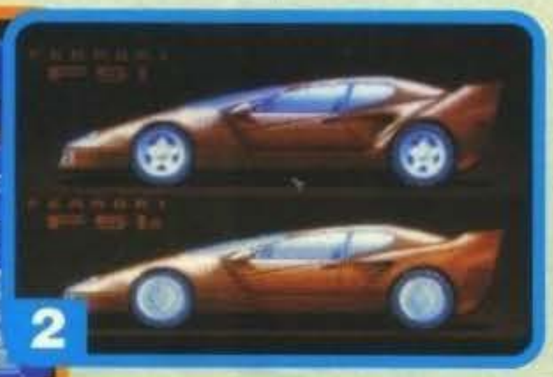
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM TALENT SCOUT • TGM TALENT SCOUT • TGM TALENT

1


2

3

4

5

Salve a tutti, dopo un paio di mesi (circa) ritorna una delle rubriche più amate di TGM... con qualche piccola differenza: purtroppo Ricki è impegnatissimo a curare la rubrica della posta (fosse solo quella... NdR) e non riuscirà, almeno per un po', a occuparsi di questo spazio che quindi ci è stato personalmente affidato.
Come prima cosa posso comunque dirvi che da questo numero troverete un box continuamente aggiornato intitolato "La colonna infame: gli untori del 2000" dove verranno inseriti i nominativi di tutti quei bravi lettori che, oltre al consueto dischetto, ci mandano un bel virus (un grazie a chi lo fa apposta è doveroso, gli altri invece comprino il numero di TGM ACTION contenente il BOOTX). Questo giusto per dirvi della severità che d'ora in poi regnerà sovrana (ma vieni! NdMax).
Bene, a questo punto vi chiederete chi è che sta scrivendo questo articolo, l'arcano è presto svelato: Stefano "BDM" Petrullo coadiuvato dal nuovo acquisto della redazione: Mirko "TMB" Marangon.

Ok, questa introduzione sarà stata un tantino lunga ma mi è sembrato giusto mettervi al corrente delle novità presenti in questo numero; possiamo cominciare e spero vivamente che il nostro lavoro risulti di vostro gradimento.
Il primo programma che abbiamo esaminato questo mese è un demo musicale (foto 1) del gruppo Lustrones composto rispettivamente da: Matteo Di Pieri alias Dip (Grafix), Alvise Spanò alias AGA (Coding) (che ho avuto il piacere dei conoscere al Sim Hi-Fi di quest'anno) e infine Cesare Magoga alias Enio (Musica).
Il demo che ci è pervenuto è un aggiornamento di un programma già trattato nel Talent Scout di qualche numero fa; beh, che dire, realizzato veramente bene, buona interfaccia e altrettanto buone le routine.
Non penso che sia ancora a livello commerciale, soprattutto perché la memoria chip occupata è veramente esagerata. Ad ogni modo questi Lustrones hanno, a mio parere, delle ottime potenzialità che, se coltivate un po', potrebbero dare degli altrettanto ottimi risultati (e con questo mi riferisco anche ai vostri abbozzi di sprite). Passiamo adesso a Davide Canavero che ci ha spedito la bellezza di cinque, dico cinque dischetti contenenti immagini e animazioni realizzate con Dpaint, passiamo ai commenti; le schermate sul disco uno sono generalmente di buona fattura, ma sono tutte (o quasi) prelevate da altri giochi e poi ritoccate; per quanto il lavoro sia, come ho già detto, di buona fattura, perché non provi a realizzare qualcosa di totalmente tuo come la Ferrari F51/a (foto 2)? Ti assicuro che la soddisfazione che ne ricaverai sarà centuplicata.
L'animazione del secondo disco è carina mentre per ciò che concerne il terzo disco, contenente delle schermate di un ipotetico shoot'em up (foto 3), niente da ridire tranne che è praticamente impossibile muovere tutta quella roba su un Amiga... Gli altri due dischi contenevano rispettivamente delle animazioni carine e infine una sequenza animata di salto nell'iperspazio realizzata rippando una schermata da Epic e rielaborandola successivamente (per il commento a quest'ultima leggi ciò che ho scritto poco più sopra).

Prima di passare al prossimo demo devo fare le scuse all'autore: il buco nero redazionale ha colpito ancora disperdendo l'indirizzo, il recapito, ma fortunatamente non il dischetto!
Le schermate visionate dovrebbero far parte di un ipotetico platform game chiamato Bubble Dragon (foto 4); se devo dire la verità i colori sono un po' poco nitidi e gli sprite si confondono con il fondale, per il resto la grafica c'è; datti solo un po' da fare cambiando magari la palette!
Vivissimi complimenti a Jimmy Liessi che ci ha mandato delle ottime musiche realizzate con l'Octalyzer. Passiamo ora a un gioco di Recanatese Luigi (foto 5); giudicare un demo del genere è abbastanza difficile comunque le routine funzionano discretamente anche se la grafica ha ancora bisogno di un

TGM TALENT SCOUT • TGM TALENT SCOUT • TGM TALENT

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

6

abbondante opera di "messa a punto". Il Sim Hi Fi è stata occasione di molti incontri e, oltre alla Lustrones, ho avuto il piacere di incontrare Alessandro Gugino che ci ha sottoposto un demo di un'avventura grafica (realizzata in AMOS) ispirata a The Call of Cthulu (foto 6 e 7): l'ambientazione è alquanto tetra, realizzata discretamente, ma gli sprite sono ancora un po' troppo grezzi, per il resto tutto OK! Datti da fare e facci sapere...Veniamo ora a una delle star di questo numero: Claudio Tassitano che, oltre a una lettera molto simpatica, ci ha anche inviato un dischetto intitolato "Morto un Rob Hubbard se ne fa un altro" che conteneva delle musiche

8

e un logo di TGM (foto 8) (di cui dovreste trovare la foto da qualche parte qui in giro, vero MAX?) il tutto realizzato ottimamente . Dopo questa gigantesca cannonata di immagini e sonoro parliamo di una utility molto interessante: un creatore di adventure realizzato da un certo Giuseppe Mastrangelo (foto 9): se quello che dici è vero bene, peccato che però tutte le schermate e il parser siano pressoché uguali a Fascination, mandaci qualcosa fatto interamente da te e poi si vedrà...Un grazie doveroso va ora a Magosso Nico che ci ha fatto pervenire una versione truccata di Indy500 che permette di realizzare tempi pressoché impossibili (hai capito Ricki, ti hanno

12

fregato!), ad ogni modo grazie ancora della dritta. Dopo questo piccola pausa continuiamo con il materiale pervenutoci: Albarezzi Andrea ci ha mandato una bella immagine digitalizzata e ritoccata di un personaggio giapponese (dicasi Baoh) (foto 10); a questa sono stati aggiunti degli effetti grafici molto carini (rotazione di immagini, srotolamento, flooding e altro ancora), ma decisamente migliorabili; impegnati ancora un po' di più e vedrai che qualche cosa salterà fuori; l'altro materiale speditoci da questo intraprendente lettore comprende un'animazione veramente bella tratta da Star Wars e un clone di Tetris (che naturalmente non poteva mancare) realizzato discretamente anche se, a dire il vero, questo gioco vanta ormai migliaia di versioni generalmente uguali fra di loro.Marco Pusinanti ci ha invece spedito un buon numero di immagini realizzate abbastanza bene e un'animazione un po' ripetitiva, ma che rende bene l'idea.

Per la serie "il buco redazionale perde il pelo, ma non il vizio" un'altra lettera è stata smarrita con conseguente incasinamento di tutta la redazione (senza purtroppo buoni risultati): l'animazione di Hokuto no Ken (foto 11) (per i comuni mortali Ken Shiro, Ken Il Guerriero, il Macellaio ecc. ecc.) speditaci da un lettore; mi dispiace veramente tanto, spero che inconvenienti del genere non succedano più (lo dico sempre anche io, ndMax)(e io no? NdR)(e dire che non c'è più nemmeno Gabriele sul quale scaricare la colpa! NdMA).Alessandro Cernivc (spero che il cognome sia corretto, in caso contrario chiedo venia) ha programmato in Amos un archivio che svolge parecchie funzioni in una maniera abbastanza intuitiva; peccato per il mancato supporto di mouse e menu a tendina (comunque sii fiero del tuo programma perché ho già cominciato a fare un archivio mio personale!!!); per dovere di cronaca mi sembra opportuno citare anche Alexandro Rovini che ci pone delle domande su come programmare un gioco da zero e ci invia la bellezza di due dischi vergini che dovrebbero essere riempiti da noi con qualche utility o demo di sorta; prendo spunto dalla sua lettera per chiarire un paio di cose: i programmi che ci vengono spediti da voi non sono certo coperti da copyright, ma ci sembra comunque inopportuno e poco professionale dare in giro dei demo che potrebbero magari finire nelle mani di qualcuno che potrebbe riutilizzarli per farsi bello con gli amici o comunque per sfruttare delle routine che effettivamente non sono sue; per ciò che riguarda invece le utility anche qui non posso aiutarti perché, come penso tu saprai, l'Amos e tutti i linguaggi in generale sono coperti, in linea di massima, da severe regole di copyright che non possono essere violate senza cadere nella pirateria vera e propria; non ce ne volere a male però quello che mi chiedi mi risulta veramente impossibile da realizzare.

Ci sarebbero ancora molti programmi di cui parlare, ma il tempo (oramai è tarda notte) e lo spazio (dovrei essere vicino alla fine della seconda pagina a mia disposizione) sono veramente finiti; prima di lasciarvi eccovi comunque un ringraziamento veloce a Borghi Matteo che ci ha spedito una versione per Pc di Risiko (foto 12) realizzata molto bene in Turbo Pascal (non vorrei sbagliarmi comunque) e a Caligiuri Fabrizio, autore di un paio di utility veramente carine; a risentirci (si spera) a presto. Stefano "BDM" Petrullo e Mirko "TMB" Marangon

P.S. Un ringraziamento in chiusura anche per Alessandro Fontana (suo il disegno di sottofondo finalmente rinvenuto) e Ivan Bersanetti per il fumetto che pubblichiamo.

7

9

11

10

LA COLONNA INFAME: GLI UTENTORI DEL 2000
Come promesso eccovi la lista dei primi (pochi) utenti, ma sicuramente molti altri seguiranno. Ricordate sempre: i virus sono tanti, ma anche gli antivirus.
Alessandro Gugino —> un bel Lamer Exterminator
Andrea Albarezzi —> un bel Soldam (il virus perfetto e più quotato da un po' di tempo a questa parte).
Un Ignoto —>un bel Byte Bandit (vecchiotto no?).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

14
ANNO 2
NUMERO 14
DICEMBRE 1992
LIRE 5000

XENIA EDIZIONI

SUPER MANIA SONIC

116 PAGINE DI MANIA

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER FAMICOM

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

ATARI
LYNX
7800

QUANTI
LEMMINGS
RIUSCIRETE A SALVARE COL VOSTRO NES?

LASCIAMOCI ANDARE ALLE MANIE DI GRANDEZZA:
MEGA-lo-MANIA

LEANDER E INDY
ALLA CONQUISTA DEL MEGADRIVE

GLI ADDAMS
IN CASA NINTENDO...

E TANTE ALTRE CONVERSIONI...

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM Mail

Le vostre lettere vanno inviate al seguente indirizzo: TGM MAIL. Xenia Edizioni - Casella Postale 853, 20101 Milano.

PROLOGO

Senza nemmeno accorgersene siamo già quasi a Natale, le vie cominciano a illuminarsi di mille lampadine iridescenti, i negozi risplendono con affascinanti vetrine, già si pensa ai primi regali e si fantastica su cosa si vorrebbe trovare sotto l'albero... In mezzo a quest'atmosfera di crescente entusiasmo, più o meno fittizio che sia (una cosa comunque è certa: almeno dieci giorni di baldanzoso riposo non ce li dovrebbe togliere nessuno!), dovreste comunque avere fra le mani uno dei più potenti numeri di TGM mai realizzati (vi posso assicurare che Max è ormai stremato, veramente, ma siamo tutti convinti che ne sia valsa la pensa) con il quale farvi compagnia fino al prossimo anno, quando ci ritroveremo con chissà quali novità.
Per il resto mi devo scusare per essere rimasto ancora indietro con le vostre lettere, non faccio tempo ad esaurirle che già ne arriva una nuova ondata ancora più massiccia. Se quindi non avete avuto risposta questo mese, potrebbe essere per il prossimo numero, altrimenti scriveteci nuovamente... Prima o poi ci sarà spazio per tutti coloro che hanno qualche cosa d'interessante da dire, parola.

VIDEOMANIACI?

Attenzione!!!
Vi invio questa bufala apparsa su "Donna Moderna" del 16 Ottobre 1992. Vi prego di pubblicarla e di ribattere.
Finché certe riviste, che sono indirizzate in particolar modo alle mamme, continueranno a scrivere certe cose, mi sembra ovvio un comportamento anti-computer o anti-videogames.
Ciao Ciao.
Mauro "Mandrake" Dal Bianco da Conegliano.

LA FOLLIA DEI VIDEOGAME

Si sono messi in coda all'alba, e quando il negozio ha alzato la saracinesca aveva creato un serpentone lungo cinque chilometri. Erano 12mila ragazzini di Tokyo, fanatici di videogiochi, che non volevano rischiare di non acquistare, il primo giorno di distribuzione, la quinta cassetta della serie Dragon Quest. Il proprietario del magazzino Big Camera ha dovuto chiamare cinque commessi di rinforzo per fronteggiare l'assalto dei compratori. Ma ne è valsa la pena. I registratori di cassa sono impazziti: in poche ore sono stati venduti 15 mila pezzi, a 8mila yen l'uno, circa 80mila lire, per un incasso totale di un miliardo e 200 milioni.
Una giornata straordinaria, ma non una novità per il Giappone, dove la febbre dei videogame, e in particolare dei cosidetti giochi di ruolo come Dragon Quest, impazza da tempo. All'uscita della terza cassetta di questa serie, la polizia aveva arrestato circa 400 computermaniaci. Compresi ragazzini delle elementari e delle medie che avevano marinato la scuola e avevano compiuto furtarelli per procurarsi i soldi necessari per l'acquisto.
Educatori e psicologi cominciano a preoccuparsi degli effetti negativi che può avere sulla personalità una passione così smodata per un passatempo solitario. E i medici mettono in guardia dal rischio del "legamento del videomaniaco": un'infiammazione dei legamenti della mano, determinata dai movimenti ripetitivi del polso di chi gioca davanti al video. Ma i giovani giapponesi, per ora, non sembrano minimamente farci caso.

Cosa dire di un simile articolo... Ditemelo voi.
Ho trovato comunque molto interessante questo pezzo, straboccante d'ignoranza e ipocrisia. Effetti negativi sulla personalità di una passione smodata per un passatempo solitario? Educatori e psicologi? Ragazzini sulla strada del crimine per i videogiochi? Legamento del videomaniaco? Movimenti ripetitivi del polso (ma non facevano venire i brufoli?)?...
Non so se abbiamo a che fare con un redattore o una redattrice, in ogni caso non posso che augurarmi una cosa: che nessuno di voi lettori sia suo figlio!
Intendetemi, non è assolutamente mia intenzione sobillare voi ragazzi verso conflitti generazionali, è solo che effettivamente vedere certi articoli pubblicati su riviste più o meno autorevoli mi fa riflettere sull'appartenenza a quella stessa razza che ancora pochi secoli fa bruciava le streghe sul rogo. Il voler attribuire al computer la colpa di eventuali atteggiamenti negativi, come certamente possono essere forme di fanatismo esasperate (che, comunque, fanno parte del costume tipicamente giapponese. All'uscita del Megadrive o al lancio sul mercato del Super Famicom le code fuori dai negozi sono state anche più clamorose, una cosa simile non è mai successa in Italia. Dove magari si dorme davanti ad un botteghino per un biglietto di una partita, un concerto o uno Swatch...), oppure una preoccupante fuga dalla realtà per rinchiudersi in un surreale mondo informatico, mi sembra più che altro un semplicistico pretesto di fronte a quelli che possono esseri gli effettivi problemi della nostra società contemporanea.

SORELLA VIDEOPSICOLOGA

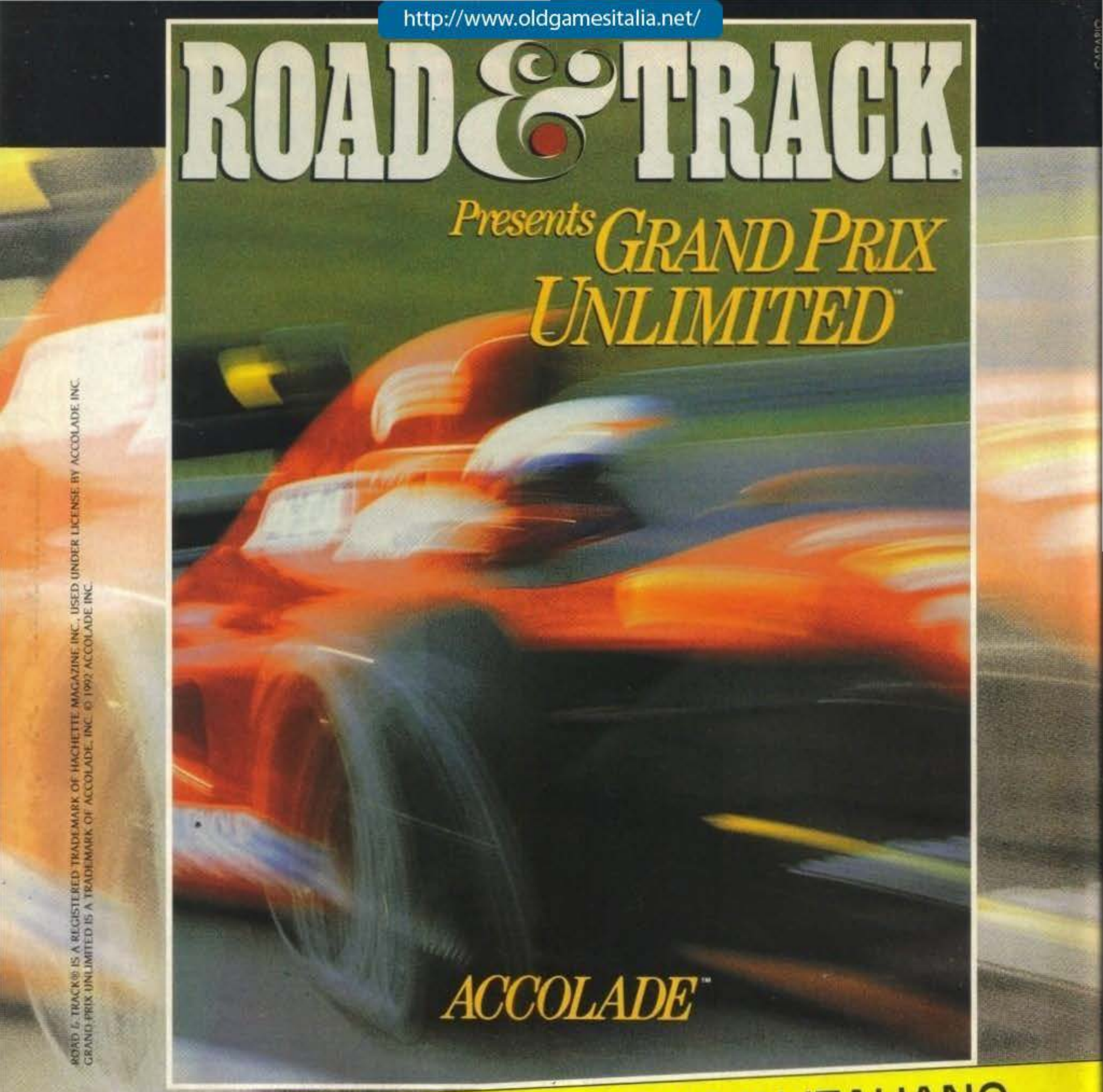
Spett. Redazione di TGM,
Rubacchio TGM a mio fratello (di cui vi ho già parlato in una precedente missiva) e poi leggo solo la Posta (perché è l'unica cosa che capisco e anche questo ve l'ho già detto).
Questa volta però il mio parere può essere più tecnico, infatti vi scrivo a proposito di quel ragazzo che, quasi quindicenne si è disintossicato una volta dal computer (anzi cmpt come lo chiama lui), ma che è ricaduto nel vizio e che parla con aria da uomo vissuto e temprato dalle avversità e difficoltà della vita.
Io vivo (come già sapete) con un fratello che ha due video al posto degli occhi e al quale è stato riscontrato il terribile "callo da joystick" (peggiore del ginocchio della lavandaia e a tutt'oggi pressoché inguaribile se non con massicce prescrizioni di mouse), ma che, stupendo tutti, ha passato due bellissimi mesi in montagna vivendo completamente alla mercé dell'aria pura, senza pensare mai (forse solo un po' alla sera a letto quando il suo pensiero volava fino ai suoi cari a casa (ammesso e non concesso che questo pensiero effettivamente questo volo lo compisse)) al suo Amiga. (Sia chiaro che appena giunto a casa ha riposto tutta la sua mercanzia e non si è più mosso da dietro la console) e con una madre (il pensiero è un po' lungo, ma se andate indietro a controllare vedrete che è corretto) che in ufficio ha battezzato il computer Giasper Gasper, Beatrice la fotocopiatrice e Violante la stampante.
Ora stringo e torno al punto: avevo detto che avrei parlato del ragazzo quindicenne. Sono maestra e quel poco di psicologia che la scuola mi ha dato modo di conoscere, io la utilizzo in una maniera un po' particolare, studiando i casi che mi si presentano nella vita di tutti i giorni. Così sono arrivata alle seguenti conclusioni: 1) mia madre cerca di personalizzare il più possibile i rapporti che necessariamente deve avere con le macchine per non rimanerne eccessivamente oppressa, 2) mio fratello ha con il suo Amiga un rapporto di dipendenza ancora accettabile e curabile, nonostante i modi di esternazione di questo possano ai profano apparire in ogni caso eccessivi, nel senso che il computer rappresenta per lui un amico, un passatempo, un cimento, qualcuno (aiuto, mi ha contagiato, avrei dovuto dire qualcosa) che lo capisce, ma che è possibile, consigliabile e preferibile sostituire con persone non appena se ne ha la possibilità, 3) il ragazzo che scrive (Gianfranco Franchi, ndR) ha avuto, ed ha ancora, un rapporto con il computer che non esito a definire compulsivo: infatti ha abbandonato famiglia, amici, interessi e studio (non ricomprendo lo studio fra gli interessi per accontentare anche chi è affetto da allergia congenita alla scuola) per il suo computer da cui ha cercato di allontanarsi come da una droga perché in fondo in fono, pur non riuscendo a superare le sue debolezze, si accorge dell'errore che sta compiendo. Quindi, per riuscire nel suo intento di redenzione difetta di volontà o di interessi sufficientemente forti (o dotati di un retroeffetto vissuto come positivo o sanzionati in maniera sufficiente) o amori tali da compensare la fame famelica (mi sia concesso il calembour (figura retorica, o semplice bisticcio di parole assonanti con un medesimo suffisso, ndR) che qui mi pare proprio carino) di "cmpt".
Forse avrebbe bisogno di un buon psicologo o di una maggior vicinanza della famiglia. Per rendere la mia analisi più corretta e completa dovrei però riuscire a sapere se il ragazzo, allontanato per lungo tempo e coattivamente dalla tastiera inizia a soffrire di tic nervosi, di onicofagia e di tricotillomania (rispettivamente sinonimi di "mangiarsi le unghie" e "strapparsi i capelli torcendoli e tormentandoli)(Antani bioccola e trulla nuvola... per due! NdR).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ROAD & TRACK

Presents GRAND PRIX UNLIMITED™



ACCOLADE™

®ROAD & TRACK® IS A REGISTERED TRADEMARK OF HACHETTE MAGAZINE INC., USED UNDER LICENSE BY ACCOLADE INC.
GRAND PRIX UNLIMITED IS A TRADEMARK OF ACCOLADE, INC. © 1992 ACCOLADE INC.

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

PC

SCHEDE GRAFICHE:
VGA, MCGA.
RICHIEDE:
640K, DISCO RIGIDO.
RACCOMANDATI:
PC 286 16 MHz o superiori,
JOYSTICK O MOUSE.

METTITI AL VOLANTE DI 5 FIAMMANTI AUTOMOBILI DI FORMULA 1. VELOCI E POTENTI. TIENI TESTA A CONDIZIONI CLIMATICHE DIVERSE. MODIFICA I 16 CIRCUITI MONDIALI A TUA DISPOSIZIONE OPPURE CREANE UNO A TUO PIACIMENTO!

QUALITA LEADER GARANZIA

ACCOLADE™
The best in entertainment software.™

LEADER DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

La mia è una disquisizione che non vale un bottone e in cui la psicologia non c'entra affatto? Forse sarà così, ma ritenetevi ugualmente graziati avendovi risparmiato la trattazione freudiana del caso che, come ben sapete, avrebbe portato all'analisi di più scabrose e imbarazzanti realtà, in quanto è notorio che il buon Sygmund in testa aveva un chiodo fisso e faceva risalire i guai e le nevrosi di tutti a quello che io ritengo invece essere solo un suo problema: un Edipo mai risolto che lui imputava a tutti.
Saluti, Flaminia.

Ragazzi, che letterina! E' un po' come un film giallo con finale a sorpresa. Non ho idea di quali siano le eventuali reazioni che possa suscitare, ma dopotutto l'ho pubblicata proprio per questo...

AMIGHEVOLI PICCHIATE

Redazione di TGM,
premetto innanzitutto che sono un lettore affezionato delle vostre riviste fin dai primi numeri di ZZAP! (e TGM ovviamente), tuttavia solo dopo questi lunghi anni ho deciso di inviarvi questa missiva perché sono rimasto decisamente sconvolto dalla polemica che infuria sulle vostre pagine da qualche tempo (e non solo della Posta).
Ora, non intendo istigare parte della folla dei lettori di TGM contro una delle due macchine (è necessario spiegare quale?) in lotta per conquistare la supremazia sulle pagine della nostra (permettete?)(permettiamo, ndR) rivista preferita, trasformata ormai in un campo di battaglia visto che ormai non si riesce a trovare una recensione senza commenti tipo: "quei luridi amighisti non potranno mai avere questo adventure sul loro pietoso catorcio" oppure "quegli sporchi PCisti dovrebbero collegare il loro processore alla ventola rotante dell'hard disk per potersi permettere questo arcade da Neo Geo" (anche se forse ho esagerato il senso è questo), tutti articoli firmati dai più autorevoli recensori nazionali. Ma vi rendete conto di aver creato una telenovela (non so se pietosa o ridicola) che ha ridotto allegri ragazzi a considerare nemici pericolosissimi i compagni proprietari di un computer diverso dal loro, che ha distrutto amicizie, creato pregiudizi, fomentato il razzismo ecc. ecc.
Anche se il contenuto del mio commento potrà risultare alquanto improbabile ci tengo a precisare che i responsabili di tutta questa lotta all'ultimo bit siete VOI cari recensori, che per le giovani menti dei lettori di TGM avete assunto il ruolo di giudici e giustizieri: la colpa non è della Commodore che dorme della grossa, dei PC (normali) che non reggono dieci sprite sullo schermo, della Lucasfilm che abbandona il mercato Amiga, della SuperVGA... ma vostra, che con le frecciatine avvelenate contenute in editoriali, recensioni, articoli vari fate venire l'ulcera a tutti quei giovani ragazzini che non possono permettersi due computer e piangendo per ore sul loro computer a legna sviluppano (forse inconsciamente) un odio profondo verso la "macchina avversaria".
E voi, cari redattori che cercate di apparire come dei pacificatori, con chissà quale piacere perverso costringete innocenti fanciulli a subire tremende frustrazioni lanciandovi in prima linea. Ma forse proprio voi risentite ancora delle lotte C64 vs Spectrum e le vostre menti malate non torneranno mai a posto (vero Andrea Orchesi? Vero MA? Vero caro Ricki?).
Con questo è tutto, spero (non per voi) di non dover aspettare altri sette anni per scrivervi, e spero che questa lettera chiuda per sempre queste odiose discussioni (e poi vi lamentate se vi scrivono lettere alcuni incolleriti che minacciano attentati dinamitardi). Vi prego! Non rovinate questo stupendo mondo dei videogiochi, che ha già tanti nemici fra gli adulti ignoranti.
Gordon Rouge da Riccione.
P.S. Avrei potuto tirare fuori argomenti come la corruzione che vi spinge a sostenere una o l'altra macchina, pur di intascare bustarelle, ma non l'ho fatto, sarei stato ridicolo. Ritornate i migliori, ciao!

Comesemprebellissima redazione di TGM,
sono sempre io: Mauro "Ma questo gioco lo fanno per PC?" Sciortino e vi scrivo una lettera per dirvi che quando Stefano mi ha detto (non vi preoccupate, non ci incontriamo privatamente, parlo dell'Editoriale del numero 45) che alcune case di software non avrebbero più sviluppato software per Amiga mi sono detto "Ce l'abbiamo fatta!", ma mi sbagliavo di grosso... "Stefano, Ho Paura", la Commodore ritornerà con qualche cosa di molto grosso e metterà in ginocchio i possessori di PC.
"Bene, accettiamo la sfida, ma lo avete voluto voi!".
Dopotutto questo è lo spirito di competitività che deve regnare in una rivista come questa, sennò che piacere c'è a sapere che il proprio computer è meglio di un altro.
Mauro Sciortino

Cara redazione di TGM,
volevo intervenire sul dibattito PC vs AMIGA, in quanto ho paura che il redattore Andrea Orchesi diffonda notizie non vere.
E' vero, la Commodore fin'ora ha dormito e non ha aggiornato le sue macchine, ma finalmente qualcosa si sta muovendo: stanno arrivando i drive ad alta densità (1.76 MB), e per il '93 è in arrivo il nuovo set di chip custom (che manterranno la compatibilità).
Certo, i PC si sono evoluti molto di più nel corso degli anni, ma questo deriva dalla tecnologia basata su "gate array" (graduale aumento delle prestazioni nel tempo), invece che "N-HMOS" utilizzata da AMIGA (sviluppo a grossi balzi dei chip (il "primo balzo" pare che avvenga proprio nel '93))(Diciamo anche subito, visto che il nuovo 1200 monta già il chip set AA, ndR).
Giustamente voi dite che è il software che rende bella la macchina e non viceversa: parliamo di software, allora. Il lettore Cristian (n.44) lamentava il fatto che i programmatori non sfruttano appieno l'Amiga, mentre Andrea Orchesi asseriva il contrario (n.45), e che anzi sono i PC a non essere sfruttati al massimo delle loro capacità... Penso che Cristian si riferisse agli Amiga in generale e non solo al 500; i PC (in generale) sono sfruttati tantissimo: non escono oramai più giochi che non abbisognino di hard disk, VGA, Sound Blaster, 25 (minimo) Mhz: invece i giochi per Amiga escono tutti sfruttando le capacità di A500, al massimo con il mega di RAM.
Quindi, se dobbiamo fare un discorso di software, non mi sembra si possa fare il paragone tra giochi per PC a 32 bit con molte periferiche e giochi per Amiga a 16 bit con nessuna periferica.
Il discorso, allora, è un altro: i giochi per PC utilizzano i 32 BIT perché molti, ormai, hanno un 386, mentre il 90% (e passa, ndR) dei possessori Amiga hanno il 500, così i programmatori sono costretti a fare giochi con le ovvie limitazioni che derivano, ad esempio, dall'assenza dell'hard disk.
Andrea Orchesi dice, giustamente, che i 486 sono sfruttati poco, ma allora quanto sono sfruttati gli Amiga 3000?
Un grosso errore che il redattore fa è quando parla della scheda Vista a 16777216 colori per PC... Non raggiungerà mai le capacità di altre schede simili per Amiga, sempre a 16777216 colori! Per lo meno a livello videografico bisogna dire che la macchina della Commodore non ha rivali (persino in USA, dove il PC ha il monopolio, la regina del DTP rimane Amiga).
Come si permetta poi di dire che a livello di database e spreadsheet non ci sia dialogo proprio non lo so... Comincio a credere che abbia bluffato quando diceva "so valutare le capacità di macchine come l'Amiga": forse per sentito dire, ma allora ci sono capaci tutti.
Per concludere, le frasi di Cristian "Se l'Amiga fosse spremuto a dovere come il PC per gli MS-DOSsiani non ci sarebbe più scampo" e "L'Amiga è una macchina concettualmente superiore!" non credo si possano smentire in alcun modo, alla luce delle mie considerazioni.
Dimenticavo due cosette: la capacità di rinnovamento dei PC è altissima, ma solo a livello di processore, tutto il resto non può che rimanere a livello di 10 anni fa (vedi il sistema operativo...). Se esaminiamo meglio la frase "è il software che rende bella la macchina", ci accorgiamo che consacra ancora una volta l'Amiga quale macchina più versatile sul mercato: secondo voi è preferibile spendere 2 milioni e mezzo per giocare a Monkey Island 2, Ultima VII e Falcon 3.0 o 600000 lire e giocare a Monkey Island 2, di poco inferiore, Black Crypt, Fire and Ice, Project-X, Lotus... Il software videoludico per il PC è concentrato su 3 campi, mentre quello Amiga li raccoglie tutti!
Spero che questa lettera sia "qualcosa di buono" e che meriti la pubblicazione, se non altro perché vorrei riparare allo "scempio" combinato da un vostro distratto redattore (niente di personale, per carità!).
Daniele Franza - Genova

Ne ho scelte tre, ma sarebbero potute essere trecento. Di missive sull'argomento ne sono infatti arrivate una quantità inaudita. E' quindi evidente che, nonostante siano in parecchi a voler archiviare la "disputa", sia inevitabilmente questo l'argomento del momento.
Riflettendo su quanto scritto da Gordon (tesi peraltro supportata anche da Lauro Snidaro) mi rendo conto che evidentemente certe frasi o interventi siano stati travisati. Con questo non voglio dire che il caro Andy Orchesi (cresciuto sul PC) cerchi in

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Db Line srl

V.le Rimembranze, 26/c
21024 Biandronno (VA)

Tel.0332.767270ra
Fax.0332.767244
VOXonFAX 0332.767360

Riservato ai rivenditori

LA TECNOLOGIA NEL COMMERCIO

SI RICERCANO AGENTI PER ZONE LIBERE

VOXonFAX: Dal telefono del vostro fax chiamate lo 0332.767360. Vi risponedera' VOXonFAX che Vi fornira' in automatico 24/24h informazioni sui ns. prodotti. Tutte queste informazioni verranno inviate automaticamente al vs. apparecchio fax. DOCUMENTI DISPONIBILI:
Informazioni sui servizi offerte ai i rivenditori. Listino completo rivenditore- Offerte speciali e promozioni - Servizio Novita'- Effettiva disponibilita' di magazzino (aggiornata ogni 2 ore.) - **Immagini dei giochi venduti.**
Richiedete il vostro codice di accesso chiamando lo 0332.767270 o inviando un fax con i dati della vostra attivita' allo 0332.767244.

Db_Line, insieme a:
2 Company USA
1 Company di Taiwan
2 Company Giapponesi
2 Company di Hong Kong
E' PRONTA LAVORARE CON VOI

-IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE DI CONSOLES-VIDEOGAMES-ACCESSORI
-CONSEGNE 1/2 corriere in tutta Italia.
-SERVIZIO NOVITA' 1/2 fax settimanale
-ASSISTENZA TECNICA
-CONSULENZA NELL'ACQUISTO
-NESSUN VINCOLO DI QUANTITA'
-**TUTTI I GIOCHI SONO ORIGINALI**

CONTATTATECI.

IN COPPA AMERICA CON LINDASOFT

WIND CHALLENGERS (La Sfida del Vento) per rivivere con il migliore simulatore di Vela la Grande Avventura della estate scorsa! Il programma prevede addirittura la visione da satellite, come inTV!

WORLD AID GAMES:Tre Giochi per Aiutare i Popoli che soffrono(**Wind Challengers – Pro X – Holo Race**)

Solo 15.000 lire a Gioco, e non è finita! Lindasoft lancia il contenitore Ricaricabile! Inviandoci la confezione di plastica ve la riempiremo col nostro prossimo Gioco+Manuale+Copertina ancora a sole £.15.000 (il prezzo di una qualsiasi copia!)

Fate vedere che la Generosità non è mai morta!

Telefonate allo **039.835052** o **039. 381328**

Il 60% degli incassi di World Aid Games sarà devoluto all'UNICEF per i bambini di ex– Jugoslavia e Somalia!

Lindasoft sta per lanciare inoltre un nuovissimo Gioco da Tavolo (niente computer per una volta), ispirato però al mondo dei Videogames..Se volete saperne di più telefonateci oppure veniteci a trovare al Salone Internazionale del Giocattolo di Milano dal 23 al 27 Gennaio 1993.

STAND H74 Padiglione 33 Secondo, PRIMO PIANO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

qualche modo di "pompare" la "sua" macchina, oppure che altri redattori "spingano" maggiormente l'Amiga, ma allo stesso tempo attribuire a nostre affermazioni valori quasi mistici con i quali fomentiamo la massa alla polemica, mi sembra obiettivamente un tantino esagerato (pur riconoscendo l'indescrivibile diffusione e risonanza che eventuali nostre dichiarazioni sortiscono). Dopotutto non stiamo discutendo di un problema matematico che conduce ad un'unica soluzione accettabile, ma di una realtà mutevole che si riaggiorna in tempi brevissimi. Fino a ieri la ripartizione fra avventure e simulatori (ad evidente appannaggio del PC) e arcade (in cui l'Amiga ha sempre giocato in casa), era sicuramente inappuntabile, e lo è anche adesso... Ma domani? Anche su PC si cominciano a vedere scrolling accettabili e sonori di buon livello; mentre con la nuova generazione Amiga i 256 colori su schermo potrebbero diventare standard assieme ad una maggiore velocità di calcolo. E allora, tutto quello che s'è detto fin'ora? Inutile lasciarsi trascinare in inutili controversie, siamo di fronte a due generi differenti di macchina che però sono accidentalmente finite per rivolgersi ad un medesimo target d'utenza: il risultato di tutto questo è stato quello di scatenare una sterile e inutile mania comparativa del tutto fuori luogo... Ho come l'impressione che ne riparleremo presto.

UN AMIGA SUPERVELOCE?

Spett.le Ricki,
"Inutile dire che (...) qualche scheda acceleratrice o simile (sarà) accolta come manna dal cielo...", da "Wing Commander su Amiga" di Andrea Orchesi sul TGM di settembre.
Spero di non stancarti con queste mie lettere (l'ultima è di agosto), ma l'argomento mi sta molto a cuore: schede acceleratrici, queste sconosciute. Lo scopo ultimo di questa lettera è di chiedere alla redazione di TGM un articolo o, meglio, una serie di articoli che illustrino prestazioni, utilizzo e valutazione rapporto qualità-prezzo delle schede acceleratrici attualmente disponibili.
Mi rendo conto che TGM è una rivista che tratta al 99% di software, ma quell'uno percento (due pagine ai massi?)(nemmeno! NdAlex), sarebbe secondo me sufficiente per esaminare le schede che, rimanendo ampiamente sotto il mezzo milione di lire, possano effettivamente interessare un videogiocatore.
A questo punto tu mi potresti fare varie osservazioni: prima: A quel prezzo si potrebbe parlare solo della Ad-Speed 16 Mhz, e io ti risponderei: "Magari! Sarebbe già molto." Seconda: quanti sarebbero disposti a comperarle ai prezzi attuali? La mia risposta è: "Tutti coloro che nei prossimi mesi compreranno giochi come Wing Commander (70000?), Another Earth (60000?)(che si chiamerà Flashback, dovresti leggere meglio TGM! NdAlex), Eye of the Storm (70000?) ed Elite 2 (80000?) per un totale di lire 280000=Ad-Speed. Ho citato quattro giochi che insieme a molti altri, usciti negli ultimi mesi, (Microprose F1 GP, Epic, Midwinter II, tutti i vari simulatori, ma anche giochi non vettoriali che richiedono la presenza contemporanea di molti sprite sullo schermo) trarrebbero vantaggio da una maggiore velocità, e il cui numero giustifica secondo me un costo che si ammortizza su vari anni. Elite 2 merita particolare attenzione. David Braben utilizza un Amiga 2000 accelerato con un 68030, perciò credo che noi, poveri amighisti normali, dovremo scordarci gli anelli di Saturno o l'ombreggiatura dei pianeti, dopo averli ammirati durante la prima partita al livello di dettaglio più elevato.
Terza possibile osservazione: vale la pena spendere tanti soldi quando poi i giochi non supportano queste maggiori potenzialità? Io qui non posso rispondere perché non ne so abbastanza sulle schede acceleratrici. Mi spiego: una scheda acceleratrice velocizza comunque un gioco oppure dev'essere prevista dal software? E nel primo caso, non c'è il rischio che alcuni giochi diventino troppo veloci e perdano l'originaria giocabilità (per esempio i giochi platform: in Fire & Ice Cool Coyote diventa troppo veloce e quindi ingovernabile o magari i nemici si muovono a una velocità inadeguata)? E poi... Come vedi ho bisogno di informazioni, ma allora torniamo alla necessità di un articolo sull'argomento.
Mi dispiace di averti "messo le parole in bocca", ma molto spesso lettere come la mia vengono liquidate con argomentazioni che, così facendo, ho cercato di anticipare, oppure con un "interessa a pochi", mentre proprio la frase citata in apertura di questa lettera sottolinea come l'argomento, dato l'interesse che il gioco trattato suscita, sia d'interesse generale (considerando poi quanto ho osservato ad esempio circa Elite 2 o i giochi di prossima uscita).
Aspetto fiducioso una tua risposta o, ancora meglio (una di Alex? NdAlex), una risposta concreta di TGM.
Ciao, Enrico Villa.

Caro Enrico, rispondo io perché in primo luogo Ricki non aveva voglia di scrivere (scherzo), e poi io possiedo un Amiga 2000 accelerato. Ma andiamo con ordine: per quanto riguarda il prezzo delle schede acceleratrici hai perfettamente ragione: solo la Ad-Speed è alla portata delle tasche di quasi tutti. Una che supera di poco il mezzo milione è la Microbotics VXL (e funziona anche per gli A500), ma purtroppo non è corredata né da coprocessore matematico (altre trecentomila) né da memoria a 32 bit (altro mezzo milione e più) e senza questi ultimi l'aiuto che dà è piuttosto scarso. Ciò che fa una scheda acceleratrice è aumentare la capacità di calcolo ed elaborazione del computer, quindi è utile solo ed esclusivamente per quei giochi che ne fanno un uso esteso. Ti spiego: Fire and Ice non correrà mai più veloce perché hai una scheda acceleratrice, mentre un simulatore di volo (o qualsiasi altro gioco vettoriale) la utilizza per calcolare ogni nuovo frame (l'immagine è calcolata matematicamente) e quindi risulta più veloce e fluido. "Il gioco va più veloce per via della scheda acceleratrice" è un po' un terno al lotto, perché alcuni programmi che non sono predisposti per l'utilizzo di un eventuale acceleratore ne hanno comunque un beneficio (vedi FA-18 Interceptor della EOA) mentre altri che lo dovrebbero essere lo utilizzano invece in maniera assai parca (Elite, per esempio ed esperienza personale, non è molto più veloce che su un 500).
Il beneficio che otterrai comperando un acceleratore per il tuo Amiga è minimo per quanto riguarda i giochi e, a meno che tu non ne faccia uso per la grafica (generazione di immagini in ray tracing, o generazione di paesaggi o simili applicazioni) o espressamente per giocare a Elite 2 mi sembra abbastanza azzardato, come acquisto. Comunque Ricki e io ne abbiamo parlato a Max, e, a quanto pare, è propenso a far pubblicare una serie di articoli su questo argomento che tanto ti appassiona.

MAI DIRE TGM

(Numeri 40,41,42) Show condotto dalla M.S.Soft gialappiana col boicottaggio di Peo Flavicoli.
TELE CIAO CIAO. L'ormai mitica Newel ne ha combinata un altra (pariate di errori e scrivete "un altra"? Beene! NdMA) delle sue: in una sola pagina pubblicitaria, infatti, è riuscita a scrivere la parola Amiga la bellezza di 130 volte! (RECORD).
LE ULTIME PAROLE FAMOSE: Il nostro caro Flavio, armato del suo padellino magico (i pendolini li ha comprati tutti Mosca!), cercherà di fare un pronostico sul punteggio di X-WING. Attenti al segreto del padellino, guardate come oscilla su Baggio (?), Baggio, Vialli e ancora Baggio... 3 a zero per la Juve.
VAI COL LISCIO: parapapam pam pam parapapam... la Newel: Robin Hodd (Robin Hodd?)(Già quello che rubava ai poveri per donare ai ricchi), Parapa pam... Giovanni Papandreaaa: "gioco molto innovativo, anche se l'impostazione troppo quella di Rainbow Island", una fuoriclasse la Newel:"Robocop3 Amiga 5" (La famosissima Amiga 5! Parapa pam... G.B: "E li ho ripresi. Apposta per darvi un piccolo consiglio". Massimiliano Pescatori: "un agente CELLA operazione"(Si può sapere a cosa pensavi?) (...Ehm...). Emanuele Scichilione (Scichilione?!? Il mio cognome è Scichilone! L'avevi scritto così tutte le volte, non venirmi a dire che è un'errore di battitura...NdShin): "alieni dalle dimensioni che superano quello dello schermo"... Parapapam pam pam prarapapà... La Alex Computer: "Beach Volly". W.B: "Elementale"(Elementale William elementale), G.B: "dovete aiutare aiutare Roger"(alee...), la Next: "Quale computer vorreste comprare in furuto?", Massimiliano Pescatorili: "Bisogna però segnalare un fattore che non secondo il nostro parere non deve essere sottovalutato" (Ma deve essere sottovalutato o no?) (bo!) (si scrive "boh". NdMA), Maax (Finalmente!!!): "Già questi primissimi accenni dovrebbero risultare sufficiente" (è andato a ripetizioni da Trapattoni!), e tanto per cambiare ancora Max: "in casi di fallimento un più o meno gloriosi funerale militare, Rickii: "I demo sono compatibile per un formato"(Ma la conosceranno la differenza tra il singolare e il plurale?)(...mmm... penso proprio di no!). La newel (maiuscolo. NdMA): "due passate te per un foglio A4", (Il famoso verbo ripre, quello che fà (con l'accento? Io fò, tu ffai egli fà... NdR) io ripre, tu ripre, egli ripre...). La Next: "The Games Machines", e, per non essere ripetitivi, ancora la NEXT: "Normalemente" (... egli ripre, noi ripre, voi ripre...), ancora Ricki: "A quest'istante i poi sono in attesa" (cosa sono i poi?)(i cugini dei buoi!)(ma non erano estinti? Cosa ne pensi Flavio?)(... che io ripre, che tu ripre, che egli...). Luca: "Per poterci giocare vi basta fare

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

affidamento al massimo si un paio un paio di cellule cerebrali", pam pam parapapam, Gailariniii:"Arriva i primo panico della giornata ", Pasqualiii: "Si propone come una della più bella realizzazioni". (Così impari a giocare con le consoles!) (Marco, miracolo, hai detto CONSOLES!!!) (... ehm scusate un attimo vado a sciacquarmi la bocca continui tu Flavio per me?) (che egli ripre, che noi ripre...) (ho capito contnuo io...)(questo sior Marco, e non sono io, sappia che un vocabolo inglese NON va messo al plurale aggiungendo la S finale se si parla e/o scrive in italiano... E quindi "tante console", e non "tante consoles". E poi si dice "continuo", e non "contnuo". NdMA). La Newel: "Juystick anlogico"(che significaaa)(Gyo mi sorprendi significa joystick non logico!), parapapam pam pam, SCiCHILONEEE: "Con aun minimo", Lukeee: "Cosi che spesso ci si metterete più tempo", Maaax: "tutta una serie di situazione problematiche". Max: "Per quanto riguarda o schema di gioco". Max (Noo ancora!): "il vostri scopo", Scichilone: "Un gioco che vi far delirare". Luke "Se la vostra macchina ha delle presetazioni". Maaax: "Individuando correttamente i vari congolati", Scichilone: "Intruffolarsi", la Alex: "Supercar II" (Una sola!). Maax (ancora lui! Basta!!!) (Secondo me lo fa apposta): "La lugubre civetta che ti fissa minacciosamente da tutti le pareti", la Newel (finalmente ero stufo di scrivere Max): "Inmpact", la COMPUTER ONE: "MEGADiRIVE" (cos'è?)(il cugino di Linel Richie)(e chi è Lionel Richie?) (Ma che ne so? Possibile che debba sapere tutto io?)(che io ripre,che tu ripre). La Newel: "Simulatori di volo o sportive". Papandrea: "Shermo" (Cos'è?).
LA PERLA DEL MESE: Dopo la Newel è nata un airta (si dice "altra". E con l'apostrofo. NdMA) grande star: la DB-LINE!
Ecco i giochi che potrete trovare solo in questo negozio: TUNDEKAW, GOUNTLET, DEOTHEROS, STUNT CAR RACE, WOFCHILD, CASTELVANIA, SHADOW OF THE BEST, SONIC THE EDGEDOG, FIRST SAMURAY, CRUISE FOR A CORP, FUTUR BASKETBALL, GAUNTLED, THE BLUES BROTHER, HEIMDALS, CIVILISATION.
THE END... Ciaooooooo.

Ok, riconosciamo le nostre colpe, che comunque sono in massima parte semplici errori di battitura. Credo che sarebbe divertente pubblicare anche i vostri di strafalcioni, e sono bestiali, ma tutto sommato è meglio così, poteva anche andarci peggio...

SYNTHETICAMENTE

Di fronte a lettere come quelle degli amici di Alessandro di Caltanisetta non si sa mai come comportarsi, posso solo sperare ugualmente si trattasse di uno scherzo.
Anche Massimo Crai ci ha inviato i suoi tempi per F1GP, e non è il solo (a tale proposito ricordo anche Fabio Carletti, Fabrizio Federico, Achille Mattavelli, Rudi Peterschinigg, Luigi Losito, Mattia Mazzola, Stefano Pini, Fabio Marsico, Luigi Losito, Claudio Campolattano), purtroppo la competizione è stata definitivamente sospesa perché troppo suscettibile a falsificazione delle prove... Per quanto riguarda Formula One Grand Prix il non è annunciato e non se ne sa quindi ancora nulla. Posso però dirvi che, secondo alcune fonti ufficiose, Geoff Crammond sembra intenzionato a completarne il seguito entro la fine del prossimo anno, l'annuncio ufficiale ve lo daremo non appena ci sarà la conferma... ufficiale.
Un saluto per la cara lettrice Valentina: sono si alto, ma non ho né i capelli rossi, né gli occhi verdi, né tantomeno le lentiggini; se comunque cerchi bene esiste una mia foto all'interno del numero (e anche quella di un piede...)... Dirti se MA sia o meno simpatico di persona, quanto lo è come redattore, non è facile. Siamo ormai amici da così tanti anni che non so più come interpretare quel desiderio di schiaffoni che ogni tanto mi suscita.
Molto divertenti le "riviste" inviataci dall'Epistolaio e dalla MS Soft. Da questa seconda avete già letto il "Mai Dire TGM", della prima invece vi riporto una scheda tecnica della nostra consociata PC Action. Pregi) La carta non puzza di formaggio. Tra le pagine non ci sono peli o capelli. Le foto sono scelte ad una ad una dai fratelli "Ponti". Difetti) Per togliere il dischetto bisogna usare la motosega. L'etichetta del disco è sempre storta. Il dischetto non funziona nei Plus 4 e nei C16.
Un saluto a Giovanni Pisciella per la sua folle missiva, ed anche ai NOCS, i quindici ragazzi romani; mi dispiace, Max l'ha personalmente richiesto a Martyn del Team 17, ma non esistono trucchi per Project-X (avrebbero voluto inserirne alcuni spiritosi, ma non ne hanno avuto il tempo...).
Passando alla lettera di Raffaele Giannelli ho chiesto ad Alex, è lui l'esperto dei modem e pensa di preparare prima o poi un articolo ad essi dedicato. Devo smentire la partecipazione di Max al film Il Tagliaerbe (nella parte di Giobbe), e poi i capelli lunghi è già da qualche anno che non li porta più...
Interessante il quesito di Stefano Mantegazza: "L'operazione di sostituzione di Sensible Soccer è possibile anche in Italia, o devo mandare le quattro sterline direttamente in Inghilterra?". Purtroppo non possiamo ancora darti una risposta, in ogni caso la versione 1.1 di quello che secondo noi rimane sicuramente il più bel calcio di tutti i tempi dovrebbe essere già nei negozi quando leggerete queste righe, e quindi il vostro negoziante dovrebbe essere informato su come procedere per il cambio dei dischetti.
Veramente spassosa la rivisitazione di Paolo Defendis della canzone El Diablo dei Litfiba, complimenti ("Spara al pirata del primo programma/che ruba il software a chi lo formulò/Ed io con il computer mi tolgo la noia...").
Un saluto per A.Tozzi e V. Morana, due dei tanti fan di Ken che ci scrivono mensilmente.
Lello Panzieri mi invia una lettera fotocopiata una dozzina di volte (volevi un volantinaggio interedazionale?). Per quanto riguarda la prima domanda hai sbagliato testata (dovevi rivolgerti a Consolemania), anche la seconda è decisamente fuori tema, dal momento che possiedi già una console dovresti essere in grado da solo di scegliere se mantenere o meno l'Amiga.
Riapriamo una parentesi per le ultime cartoline estive arrivate qui in redazione (sul numero di dicembre?!?): Luca Signori da Rimini, Alex Foletto da Cortina, Niky Hosseini da Fiabilandia, un bel costumino da bagno da Jesolo, Piero '74 da Chicago, Giuliano Jannota dall'Irlanda (bravo, uno dei quiz musicali era proprio More Than Words), Marco Bovolato dall'Isola D'Elba, Cristian e Ivano che vorrebbero dare una mano (...), Lorenzo Mentone da Istanbul, Marzio Simeone dalla Grecia, Federico Acunto dalla più bella veduta scozzese...
Un grandissimo saluto per FAB da Torino che ha indovinato anche questa volta uno dei miei soliti indovinelli musicali (era Charlotte Sometimes, ovviamente dei Cure). Complimenti. Per quanto riguarda il concerto del Forum ci sono chiaramente andato, e fra gli altri c'erano anche Max (non poteva essere altrimenti) e Massimiliano Pescatori. Giudizio unanime entusiastico: potevano suonare un paio di pezzi in più, ma chicche come una fantastica versione acustica di Fire In Cairo garantiscono minuti d'intimenticabile emozione. In ogni caso sia sonoramente che come presenza sul palco è stato un grande concerto. Visto che mi hai chiesto anche un mio personale parere sull'ultimo album, eccolo: splendido (assolutamente grandi "from the edge of the deep green sea" e "cut"). Musicalmente e come contenuti l'ho trovato una naturale prosecuzione di Disintegration, tutto sommato "niente di particolarmente nuovo" (non vedo infatti canzoni che, se invertite, avrebbero stonato all'interno di uno dei due album), ma si tratta comunque di due assoluti capolavori. Stavo pensando questo, visto che accenni musicali ricorrono con crescente frequenza all'interno delle vostre missive, cosa ne direste di una rubrichetta di una pagina? Fatemi sapere cosa ne pensate che poi ne parlo con Max. Questa è facile, anche perché vi ho già praticamente svelato il titolo: "Solitude stands by the window, she turns her head as I walk in the room".

CONCLUDENDO

Dal momento che questo è l'ultimo numero di questo 1992, e che quindi ve lo dovrete far durare fino al prossimo anno, colgo l'occasione per rivolgervi anche i miei personali auguri di Natale e soprattutto di uno scoppiettante Capodanno... Mi raccomando, fatemi poi sapere come v'è andata e ricordatevi di spedirci una cartolina. A risentirci nel 1993!

RICKI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INCA

RITROVA I POTERI DEGLI INCA E VENDICA CINQUE SECOLI D'OBLIO!

L'avvenimento MULTIMEDIALE

GRAFICA

Le immagini utilizzano tutte le tecniche e le associazioni possibili:

- **tavolozza grafica**
- **sintesi 3D precalcolata**
- **immagini e animazioni in interazione con la grafica digitalizzata.**

INTERATTIVITÀ

L'interattività viene garantita da una tecnologia d'avanguardia che permette, per esempio, al giocatore di muoversi liberamente sul ponte di una caravella con immagini di sintesi precalcolata, di combattere contro i conquistatori, filmati e inseriti in queste immagini, di pilotare un "Tumi" nello spazio o sui pianeti, di errare tra le mura megalitiche di una città INCA...

MUSICA

La musica originale è una vera e propria colonna sonora che conferisce a questa avventura calore e sensibilità.
Cantanti e musicisti interpretano numerosi temi: folklore andino, classica, jazz, e altro (versione CD).

Disponibile su PC-HD e CD-ROM

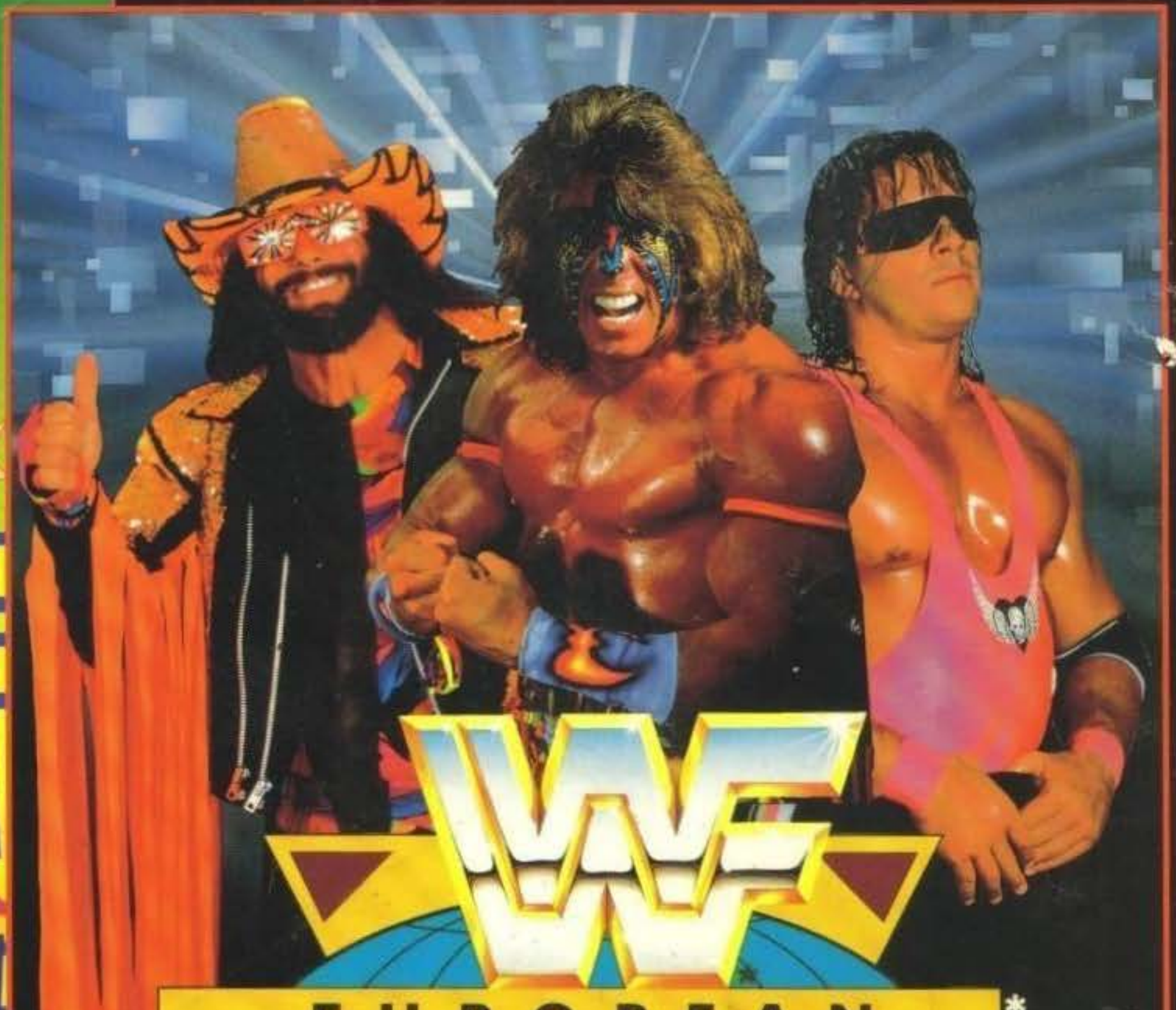
C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte, 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax 051/753418

COKTEL VISION
5, rue Jeanne Braconnier
92 366 Meudon-la-Forêt

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

...A, LE **SUPERSTARS*** DI **WWF*** SI SONO DATE APPUNTAMENTO PER IL **GRAND EUROPEAN RAMPAGE* TOUR.**



WWF

EUROPEAN RAMPAGE*

TOUR

ocean

OFFICIAL WF WORLD WRESTLING FEDERATION LICENSED PRODUCT

UNISCITI AI TUOI IDOLI PREFERITI: **HULK HOGAN,** ** **ULTIMATE WARRIOR*** E MOLTI ALTRI SUI RING DI TUTTA EUROPA E AFFRONTA TEMIBILI SQUADRE QUALI I **NATURAL DISASTERS*** E I **NASTY BOYS***.

OSSERVALI SUL RING E SEGUILI NEL MATCH FINALE IN MADISON SQUARE GARDEN A NEW YORK CITY.

TESTA LA TUA FORZA E LA TUA ABILITÀ. COLLABORA CON IL TUO COMPAGNO DI SQUADRA PER CONQUISTARE L'AMBITO TROFEO DELLA VITTORIA: **THE EUROPEAN RAMPAGE* TAG TEAM TITLE!**

C64C	**L. 29.900**
C64D	**L. 29.900**
AMIGA	**L. 49.900**
PC	**L. 49.900**

LEADER DISTRIBUZIONE

*Trademark of TitanSports, Inc. **Hulk Hogan, Hulkamania and Hulkster are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc., licensed exclusively to TitanSports, Inc. All other distinctive character names, likenesses, titles and logos are trademarks of Titansports, Inc. © 1992 All rights reserved.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/